N.26 MARZO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:







MORTAL KOMBAT

... inoltre in questo numero:

PHOENIX - DUCK HUNT - RASTAN

PARASOL STARS - STAR TREK BRIDGE COMMANDER

ZX Spectrum Expansion System

L'alternativa della Sinclair ai floppy disc

Lo ZX Spectrum Expansion System contiene:

- **Uno ZX Microdrive** - Che amplia la possibilità dello ZX Spectrum in quei settori, come quelli della didattica e delle piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una veloce ricerca delle informazioni memorizzate su un supporto magnetico.
- **Una ZX Interface 1** - Indispensabile per il collegamento dello ZX Microdrive. Incorpora una interfaccia RS 232 e un sistema di collegamento in rete locale.
- **Quattro cartucce Microdrive comprendenti un programma di:**
  - Word processor «Tasword Secondo»
  - Masterfile filing system
  - Inventore di giochi
  - Le formiche giganti
- Un programma dimostrativo del Microdrive
- Documentazione per il collegamento, il funzionamento e altre descrizioni tecniche.
- Cavi di collegamento allo ZX NET che può collegare fino a 64 computer ZX Spectrum o QL.



POCHI MA BUONI...

Parto subito con le scuse: l'articolo su F1GP, pur annunciato via Facebook, è purtroppo slittato al prossimo numero.
La storia del Megadrive, così come il lungo pezzo su Mortal Kombat, si sono mangiati più tempo del previsto e, piuttosto che abbozzare un articolo superficiale, ho preferito (come già altre volte) rimandare la pubblicazione su queste pagine di un capolavoro come quello di Geoff Crammond. Poco male, ora sapete che sul prossimo numero troverete un analisi di questo gioco ancora più accurata!

Nell'attesa potete leggere a fondo le prossime pagine che, nonostante il taglio appena indicato, si presentano a voi - spero - con articoli ugualmente interessanti, andando a toccare varie tipologia di giochi, in varie epoche e su varie piattaforme.
Abbiamo Phoenix, grande classico arcade approdato su Atari 2600, il fenomenale Duck Hunt per NES, la controversa conversione per C64 di Rastan, il già citato Mortal Kombat, capace di sovvertire una pessima tradizione relativa ai picchiaduro su Amiga e Bridge Commander, un titolo davvero bello ma, purtroppo, rimasto in secondo piano nell'affollato universo ludico dedicato a Star Trek.
A questo potete aggiungere l'articolo dedicato alla folle storia dietro la cancellazione di Parasol Stars su C64 e, grazie come sempre al lavoro di scansione di retroedicola.com, l'intero reportage (13 pagine) dedicato al CES del 1984 pubblicato dalla rivista Videogiochi ad aprile di quell'anno.
Non manca poi una veloce panoramica su tre titoli più "moderni" che ho giocato (o sto giocando) nell'ultimo periodo.

Insomma, di materiale da spulciare direi che ne avete comunque parecchio! E ricordate sempre che mentre voi state leggendo queste pagine, un nuovo numero sta prendendo forma per intrattenervi anche il mese prossimo!

Buona lettura!

Massimiliano Conte

in questo numero...

1982	PHOENIX	ATARI VCS/2600
1984	SPECIALE: CES 1984 da Videogiochi n. 14	EDICOLANTA
1984	DUCK HUNT	NES
1988	SEGA MEGADRIVE	HARDWARE
1988	RASTAN	C64
1992	PARASOL STARS	C64
1993	MORTAL KOMBAT	AMIGA/MS-DOS
2002	BRIDGE COMMANDER	PC WINDOWS
TODAY	THE WALKING DEAD - SAINTS & SINNERS - RED MATTER TITANFALL 2	
LAST PAGE	L'ATTO RIVOLUZIONARIO	



ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



**Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.**

**Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)**

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA
Alessandro Socci, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Cristiano Parolini, Roberto Lari, StefanoF, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Daniele, Carlo, Costantino Apostolakis, Maurizio Faccin, Fabio Talpone, Roby, Elia Liut, Lorenzo Baffi, Ciro, Mario Ciciotti e Pieroshi

---

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
la pagina Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

V.1.4.1



Phoenix

Pare davvero che gli "esperti" dell'epoca si meravigliarono molto quando Centuri, un'etichetta americana che deteneva i diritti di molti famosi arcade dell'epoca, raggiunse un accordo per trasferire su console casalinghe alcuni dei loro giochi più famosi, tra cui Vanguard e Phoenix.
Era il 1982 e l'astro più sfavillante sul mercato in quel momento era la nuovissima Colecovision, una macchina che stava letteralmente lasciando a bocca aperta gli appassionati e gli esperti di settore per la sua potenza grafica.
Quale miglior piattaforma avrebbe potuto ospitare questi due coin-op usciti nei primissimi anni ottanta e considerati - a ragione per l'epoca - molto complessi per quanto riguardava il comparto grafico?
Tutti si aspettavano che l'azienda avrebbe cos' scelto Coleco per portare nelle case degli Amercani i loro titolo più famosi... e invece il potere dei bei dollaroni messi sul tavolo da Atari portò anche questi due titoli nel ricco catalogo della vecchia VCS (appena rinominata "2600" in seguito all'uscita della sfortunata Atari 5200)
Se per Vanguard il risultato fu molto al di sopra delle aspettative (ne abbiamo parlato nel numero 9 di questa rivista), come si comportò la nostra amata VCS/2600 con Phoenix?



La semplicità della riproduzione su 2600 nascondeva comunque la giocabilità della versione "da bar".

Partiamo con il dire che la conversione venne affidata ad una coppia di programmatori, Michael Feinstein e John Mracek, ai quali dobbiamo questo giusto riconoscimento solo oggi perché, come oramai dovreste sapere, la politica di Atari a quel tempo era ancora quella di nascondere il più possibile i nomi di questi artisti al grande pubblico. E proprio per questo ci tengo a ricordare che il buon Michael mise le mani su altre conversioni di rilievo per questa mitica console: Battlezone, Joust e Jungle Hunt... quindi se vi siete divertiti con uno di questi giochi sulla vostra piccola console Atari, ora sapete chi ringraziare.
Il lavoro che i due avevano di

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



L'animazione delle fenici spaziali sulla piccola console Atari era comunque notevole.



La barriera in azione!

fronte non era per nulla facile: l'originale da sala, per chi non ha avuto il piacere di giocarlo, era una variante di Space Invaders, ma includeva degli elementi di novità molto particolari che meritano di essere sottolineati.
I nemici, ad esempio, arrivavano ad ondate successive secondo schemi diversi tra di loro. Nelle prime due erano di dimensioni più contenute, ma avevano la tendenza a "picchiare" verso la navicella che controllavamo sparando all'impazzata e, bisogna sottolinearlo, qui non c'erano barriere protettive dietro cui ripararsi. In realtà la navetta possedeva uno scudo attivabile per alcuni secondi e capace di bloccare i colpi nemici, ma non era così utile come si potrebbe pensare: prima di tutto per usarlo si doveva restare fermi, inoltre richiedeva 7 secondi per ricaricarsi e, nonostante fosse attivo, in determinate circostanze la nave veniva comunque distrutta dai colpi nemici. Quest'ultimo punto non è chiaro se fosse un elemento voluto o un bug... anche se on line si propende maggiormente per la seconda ipotesi.
La terza e quarta ondata, invece, davano - di fatto - il titolo al gioco: da delle uova fluttuanti uscivano delle "fenici", un tipo di avversario più grande dei precedenti e che doveva essere colpito al centro per essere distrutto. Sparare all'ala, nonostante venisse portata via dal colpo, non dava punti, ma va anche aggiunto che uccidere una fenice senza ali attribuiva un maggior punteggio, così come dava un bonus abbattere i nemici "in picchiata" nei primi due livelli (mea culpa, non ve ne avevo parlato poco fa)
Questi accorgimenti servivano a creare strategie di gioco diverse per scalare la classifica dei record, che era poi la sfida degli arcade (e dei giochi domestici) di quegli anni.
E arriviamo infine alla quinta e ultima ondata che era, in realtà, una vera e propria boss fight contro una grande nave apparentemente indistruttibile!
Con i nostri colpi dovevamo penetrare al sui interno fino ad arrivare a colpire quello che sembrava esserne il pilota.
Uno schema talmente inusuale che, all'epoca, non si era



Ed ecco uno dei primi esempi di “boss di fine livello”... talmente avanti che non sapeva nemmeno lui stesso di esserlo!



Come nella maggior parte delle illustrazioni delle scatole dell'epoca, anche quella di Phoenix era davvero bella (almeno a mio parere).

ancora identificata con un termine preciso, ma che presto sarebbe diventato uno standard per tutti gli shoot'em up, al punto che molti di loro spesso venivano ricordati più per i boss che proponevano al termine del livello che per il livello stesso.
Terminato anche questo scontro si ricominciava l'ordine appena elencato, ma con un grado di difficoltà crescente.
A livello grafico il titolo originale era, come già accennato, molto bello per essere del 1980: sprite grandi e ben animati, accompagnamento sonoro d'effetto, velocità elevata e uno sfondo in movimento che attribuiva al titolo una dinamicità che Space Invaders non aveva.
E come si poteva portare tutto ciò, che in sala giochi girava su un processore 8085 a 5,5 MHz ed occupava una ROM da 16K, dentro gli 8K di una cartuccia che doveva essere inserita in una macchina nata nel 1977?
Feinstein e Mracek fecero dei tagli necessari: via il fondale, via gran parte del sonoro, via le uova, meno nemici contemporaneamente presenti su schermo e nel quinto livello solo la grande nave da distruggere (laddove nell'arcade era accompagnata anche da una schiera di nemici più piccoli).
Si potrebbe pensare che tutte queste mancanze abbiano alla fine snaturarono il gioco, rendendo la conversione un blando surrogato dell'arcade... ma in realtà non fu così!
Come in altri casi di porting sul piccolo VCS, il cuore del gioco, l'anima di quello che Phoenix era nella sua versione coin -op, venne mantenuto e proposto brillantemente anche con tutti questi "sacrifici".
Ovvio che non fosse la stessa identica cosa. Non avrebbe mai potuto esserlo.
Però in quegli anni, almeno per noi bambini che eravamo i fruitori di queste prime conversioni, l'importante era poter sognare di avere l'arcade a casa propria e per poterlo fare ci bastava che la cartuccia cogliesse l'essenza dell'originale, senza snaturarlo troppo (ogni riferimento a Pac.Man è assolutamente voluto).
Poi tutta la fantasia che serviva per aggiungere i dettagli mancanti ce la avremmo messa noi con indicibile entusia-

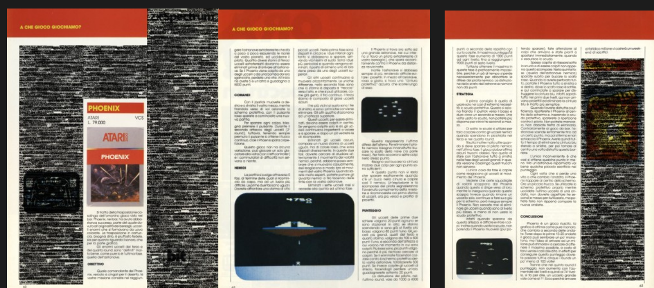


La versione arcade con la classica schermata che riassumeva i punti che potevate fare nella partita.



La prima ondata sarà già abbastanza impegnativa... e come si vede il numero di nemici è già elevato

LA STAMPA DELL'EPOCA...



Videogiochi di giugno 1983 dedica al titolo una bella recensione. La cosa non stupisce visto che l'arcade era molto famoso all'epoca e la sua conversione poteva far gola davvero a molti lettori.
Le quasi sei colonne di articolo ci spiegano molte cose: innanzi tutto ci viene detto che Phoenix non dispone di varianti all'interno della cartuccia, che i selettori di difficoltà non servono a nulla e che si può giocare esclusivamente da soli.
Poi vengono descritti minuziosamente i tutti e cinque i livelli che dovete affrontare prima di iniziare nuovamente il tutto ad un livello di difficoltà maggiore e infine gli immancabili paragrafi su punteggio e strategie di gioco. Conclusioni finali (che sono poi quelle di nostro interesse): "*la grafica è ottima come pure il sonoro*…", con l'unico difetto di sembrare "un po' monotono" dopo le prime 15-20 ondate. Un problema che comunque viene attenuato dallo stimolo a raggiungere punteggi sempre più alti



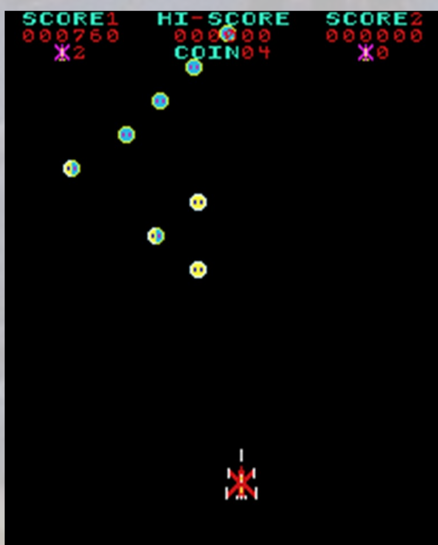
Electronic Games, a marzo 1984, presenta con ritardo il gioco per Atari 2600, evidentemente non più una novità ma di fatto un gioco ancora capace di catturare l'interesse del lettore. Al titolo viene dedicata una colonna e, dopo un'introduzione in cui si ripercorre lo stupore vissuto per la cessione dei diritti da parte di Century ad Atari e non a Coleco (che aveva una macchina decisamente più performante), si dichiara che Phoenix "*può forse essere definito a ragione il più bel titolo di invasione mai prodotto per il 2600*"!
E così, dopo una veloce descrizione delle meccaniche di gioco, il tutto si chiude con una chiara valutazione: "*òa grafica è fantastica e il meccanismo di gioco non ha eguali: lo raccomandiamo caldamente!*".

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (Videogiochi e Electronic Games)

smo.
E Phoenix in questo era davvero uno degli esempi perfetti tanto che oggi è considerato uno tra i migliori giochi prodotti direttamente da Atari per questa console... al punto che, proprio come per Vanguard, molti AntaGamers forse ricordano e hanno giocato più questa versione del suo cabinato in sala giochi.

E ora... le curiosità sul titolo:

- Il cabinato aveva il monitor orientato in verticale, un detta-



Le uova, elemento del gioco totalmente assenti nella conversione casalinga per Atari 2600.



Le esplosioni davano origine al punteggio guadagnato "on screen"... cosa che fa molto "gioco anni ottanta" in effetti!



Ed ecco il nemico del quinto livello nella sua versione arcade... unica foto del gioco in questo post a non essere stata presa da mobygames.com, perchè lì non c'era e ci tenevo a farvelo vedere!

glio frequente negli arcade in generale.

- nelle prime versioni rilasciate per il mercato arcade, Phoenix non aveva alcuna leva di controllo: la navicella infatti si comandava con quattro tasti corrispondenti a destra, sinistra, fuoco e scudo.

- Da segnalare che questo gioco fu quello che oggi chiameremmo una "esclusiva assoluta" della console 8 bit di Atari. Phoenix infatti non uscì ufficialmente su nessun'altra piattaforma domestica (se ricordate qualcosa di simile sui vostri computer poteva trattarsi di Mega Phoenix).

- Il gioco in USA conteneva la quarta delle cinque puntate dell'oramai famoso fumetto (almeno qui su AntaGamers) "Atari Force". Le altre vennero invece allegate a Defender, Berzerk, Star Raiders, e Galaxian

- Atari intentò una causa grossa come un grattacielo alla Imagic e al suo gioco "Demon Attack" (visto nel N.22) che, in effetti, ricordava molto questo titolo. Non si arrivò a giudizio perché le due parti trovarono un accordo (cioè Atari fu soddisfatta dei soldi che Imagic le offrì per chiudere tutto).
Forse anche a causa di questa "scottatura", Imagic successivamente intraprese la strada di giochi totalmente originali che non "citassero" - diciamo così - titoli di richiamo. ■

IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI



Phoenix offriva rispetto al suo monolitico predecessore Space Invaders una esperienza di gioco sicuramente più completa ed appagante, con i suoi livelli in ordine di crescente difficoltà e i coloratissimi alieni. Nei lunghi e assolati pomeriggi estivi uscivo di casa di nascosto, dopo aver fregato "una millelire" dal porcellino, per andare a sparare agli alieni nel vicino baretto. Dev'essere stato in quella occasione che ho iniziato ad apprezzare il delinquenziale gusto del proibito.

AntaGamers

Nel nutrito gruppo di varianti di Space Invaders dell'epoca, questo Phoenix rappresenta un punto molto alto del parco titolo per Atari VCS/2600 e nell'evoluzione del genere. Graficamente ben fatto, giocabile e divertente, propone tutto quello che una conversione dell'epoca doveva fare, cioè farti sentire di avere il coin-op in casa (anche se non era evidentemente così).
Lo possiamo giocare anche oggi? Assolutamente sì!
Ovviamente dobbiamo considerare la sua natura arcade e il fatto che la vera sfida sia legata all'ottenere un record di punti, ma una volta accettato questo, il divertimento è assicurato.
Possiamo dirlo, insieme al già citato Space Invaders, a Galaxian, al suo semi clone Demon Attack di Imagic e a MegaMania di Activision, Phoenix entra di diritto tra le migliori cartucce disponibili per questa piattaforma in un genere che, evidentemente, era nelle corde di questo vecchio, ma pure sempre valido, hardware Atari.



Daniele Raggi
Gioco meraviglioso, adoravo il coin op e poi comprai "Demon Attack" per il VIC20 proprio perché lo ricordava moltissimo.

Giuseppe Bianco
Giocato nei bar, ma quello che mi piaceva molto di più era Pleiads, forse una specie di seguito di Phoenix? Comunque Pleiads (ce l'aveva il Bar degli Amici) era un gioco spaziale grandioso, i nemici a forma di meduse mi davano la sensazione dei nemici del più o meno contemporaneo cartone animato di Tekkaman che guardavamo a casa.

Giulio Fragni
Gioco fantastico

Giovanni Lanna
Giocato ore ed ore su VCS con mia madre su una vecchia TV degli anni 70 in bianco e nero per giunta!

Andrea Lu Moro
Meraviglia!

Marco Mario de Notaris
Coin-op era proprio bello.

Luca Bini
Phoenix, gioco fantastico, la fila nei Bar per giocare, che ricordi!

Giugno '85

Intellivision è nuovi giochi a prezzi nuovi.

PAC-MAN	L. 45.000	CENTIPEDE	L. 45.000
DEFENDER	L. 45.000	D.D. TARMIN	L.55.000

...e molte altre novità a prezzi eccezionali!

CONSOLLE INTELLIVISION L. 159.000

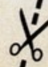


INTELLIVISION™
Intelligent Television

Sì, sono interessato ad avere maggiori informazioni su Intellivision e i nuovi giochi. Inviatemi gratuitamente, e senza alcun impegno, il vostro Catalogo.

Nome__________ Cognome__________
Via__________ Cap__________
Città__________ Telefono__________

Spedire in busta chiusa a
N.B.C. Italia, distributore esclusivo Intellivision per l'Italia.
Via Conservatorio, 22 - 20122 MILANO - Tel. 02/7491126





LADIES & GENT

... ECCO A VOI

IL C.E.S. 84

QUEENS

SLOTS

...LEMAN...

Il 1984 sarà un anno di transizione. Questa è la sentenza emersa dal Winter Consumer Electronic Show (CES), tenutosi a Las Vegas dal 7 al 10 gennaio. Di transizione dai videogiochi per sistemi dedicati (cioè le consolle) ai giocomputer, i giochi per home computer.

Ora però non affrettatevi a scrivere un annuncio per "Lo voglio, non lo voglio più" per vendere il vostro 2600, Intellevision o Colecovision (cartucce gioco incluse) per paura che diventino obsolete.

Le vostre consolle non sono ancora dei dinosauri e la parola fine è lungi dall'essere scritta e passerà ancora un bel po' di tempo prima che lo sia.

Ovviamente gli home computer stanno guadagnando terreno (questo i nostri lettori lo sanno da tempo e non è una novità), ma questo non significa che i videogiochi stiano scomparendo: stanno solo riaggiustando il tiro in vista delle mutate condizioni di mercato.

Nell'84 verrà dedicata molta più attenzione alla qualità dei titoli presentati che alla quantità. "Nell'84 la Parker Brothers non presenterà 20 nuovi titoli", ha dichiarato Richard Sterns, direttore marketing della Parker, "forse ne avremo sette o otto".

Questo ovviamente ci rallegra invece che deprimerci poiché, dato il costo ancora piuttosto elevato delle cartucce gioco, non sarebbe comunque possibile acquistare tutto quello che viene messo in vendita e se le case produttrici fanno già una prima cernita qualitativa ci risparmiano un po' di fatica al momento di scegliere e, soprattutto, evitano che la nostra scelta cada su un gioco scadente magari perché ci siamo fatti attrarre dal nome o dalla pubblicità.

Aspettatevi quindi giochi migliori con caratteristiche da ultimi ritrovati tecnologici come livelli di gioco multi-schermi, scorrimenti dello schermo in tutte le direzioni, musica e colori sempre più perfezionati, scenari di fondo più "realistici" e grafica con effetti speciali.

Questo spostamento di strategia commerciale — da un numero elevato di titoli a un numero limitato e ben controllato — è ovviamente dovuto a ragioni economiche.

Ogni titolo ormai ha bisogno per emergere dalla massa di giochi disponibili di una enorme promozione pubblicitaria, di un'attenta distribuzione e di un preciso calcolo spese-profitti per avere successo a livello commerciale. Quindi è necessario seguire attentamente ciascun titolo commercializzato e perché ciò sia possibile non devono esserci troppi titoli in commercio.

Ma la sfida più grossa al mondo dei videogiochi non viene tanto da problemi di marketing, distribuzione e liquidità aziendale, bensì dal mondo parallelo eppure concorrente degli home computer.

Certo gli home computer possono fare (e fanno) altre cose: programmi applicativi familiari e personali, educativi e via dicendo, ma ancora adesso la maggior parte del software per home computer è costituito da giochi: innumerevoli versioni di Pan-Man, decine e decine di doppioni di Defender, giochi di risalita che assomigliano troppo a Donkey Kong.

Questi sono, tutt'ora, la massa dei programmi per home computer anche se Las Vegas ha evidenziato alcune tendenze che costituiscono l'integrazione tra i programmi applicativi/educativi e i programmi gioco, dando luogo ai cosiddetti programmi di "edutainment" (parola composta dai termini education e entertainment, cioè educazione e ricreazione).

L'indicazione emersa dal CES di Las Vegas è quindi di una maggiore specificità dei programmi per home computer, senza per questo trascurare il divertimento vero e proprio. Argomento, quest'ultimo, che trattiamo in questa sede lasciando al prossimo numero di Home Computer il compito di parlare dei programmi "seri".

Queste, a botta calda, sono le prime considerazioni che si possono trarre dal CES di Las Vegas. Considerazioni che necessitano un ulteriore approfondimento una volta che il grande numero di novità "ingoiato" in quattro giorni sarà stato digerito.



I VIDEOGIOCHI DEL 1984

ACTIVISION

Quattro le novità originali Activision presentate al CES, tre per l'immarcescibile 2600 e una per il 5200 e gli home computer Atari.

Il posto d'onore spetta indubbiamente alla nuova creazione di David Crane, "Pitfall II: Lost Caverns". Dalla foresta amazzonica alle sperdute caverne Incas nel Perù, continuano le avventure di Pitfall Harry alla ricerca, questa volta, del diamante Raj. Le caverne sotterranee sono larghe otto schermi e profonde 28 livelli: probabilmente l'habitat più vasto di un gioco per il 2600.



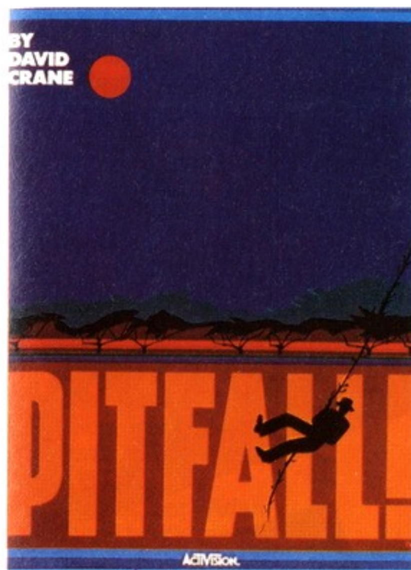
H.E.R.O. è il primo gioco Activision di John Van Ryzin, un nuovo acquisto della "scuderia designer". Roderick Hero, un temerario esperto di salvataggi, vola come un elicottero umano all'interno di un'intricata miniera per salvare i minatori rimasti imprigionati nelle gallerie.

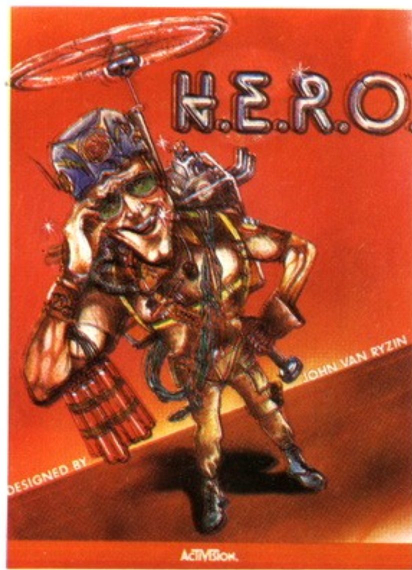
Private Eye, disegnato dal veterano Bob Whitehead, è un gioco comico d'avventura e mistero. Pierre Touche, un famoso investigatore francese, batte le strade della città alla ricerca di indizi per risolvere cinque diversi casi.

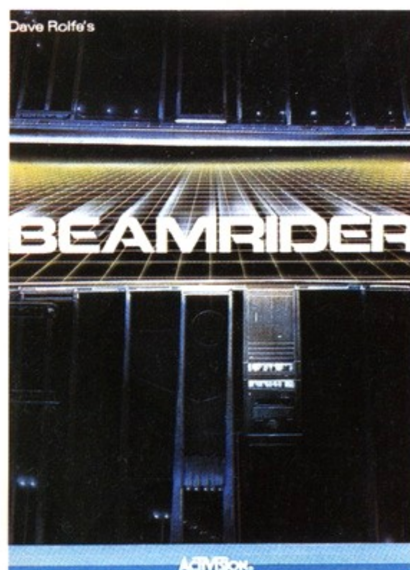
Zenji è il primo titolo Activision originariamente concepito per un home computer. Disegnato da Matthew Hubbard (creatore di Dolphin), Zenji è un puzzle e un labirinto musicale con un accentuato sapore orientale. Il giocatore deve collegare tra di loro gli elementi di un colorato labirinto ad una sorgente pulsante. È compatibile con il 5200 e gli home computer Atari.

Entro la fine dell'anno i tre giochi per il 2600 saranno disponibili per altri sistemi dedicati e computer.

Oltre a questi quattro giochi l'Activision ha presentato due anteprime, le cosiddette sneak



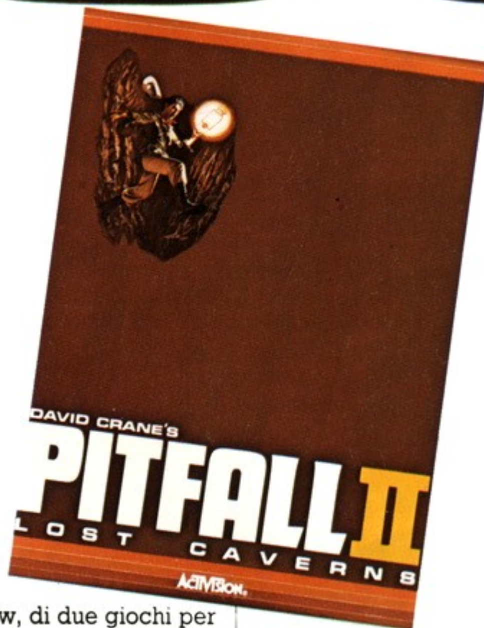












preview, di due giochi per home computer: Baloony Bin di Mark Turmell (per il Commodore 64) e Warp Wars di Dan Thompson (per i computer Atari).

Infine quattro "hit" dell'Activision sono stati adattati per altri sistemi dedicati e home computer. Pitfall e River Raid saranno disponibili per i computer Atari, per il 5200, l'Adam e il sistema avanzato Colecovision; Magamania è stato adattato per i computer Atari e il 5200; Beam Rider sarà disponibile per il 2600, l'Adam e il ColecoVision.

ATARI

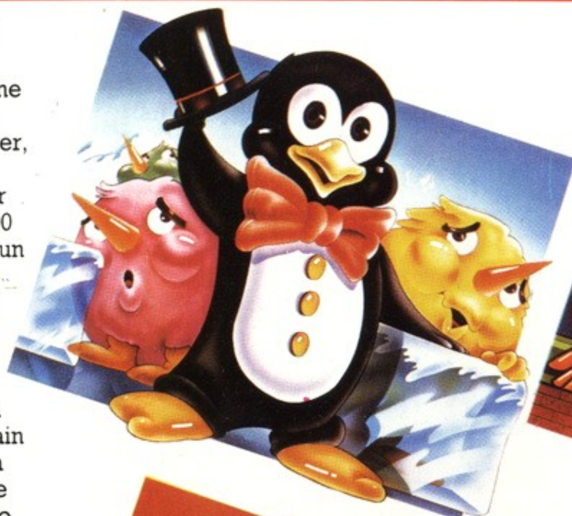
Meno avara di novità è stata invece l'Atari con sette titoli originali e sette versioni computer di giochi famosi (presentati dalla divisione Atarisoft). Taz, basato su un personaggio dei cartoni animati Warner Brothers "Looney Tunes" (quelli che terminano con la scritta "that's All, Folks!), non è altro che la versione USA di Asterix: invece di paioli e elmi, ci sono hamburger e milk shake, ma il gioco è identico.

Taz è compatibile con il 2600. Una novità piuttosto interessante è invece The Legacy, un gioco di strategia/azione nel quale il giocatore deve pilotare una nave tecnologicamente avanzata per distruggere dei silos contenenti missili nucleari. Altra novità interessante, "soffiata" d'anticipo alla Coleco, è Mario Bros., la versione domestica del gioco da bar della Nintendo in cui compare per la prima volta il fratello di Mario, Luigi. Mario Bros. è compatibile con il 2600 e il 5200, e prossimamente per i computer Atari. Della stessa "famiglia" è Donkey Kong Jr. per i computer Atari (mentre la Coleco detiene i diritti per i sistemi dedicati).

Un'altra novità adattata dagli arcade è Millipede: una versione Abarth del

classico Centipede. Sarà disponibile per i due sistemi dedicati e gli home computer Atari. Un altro gioco d'azione è Choplifter, uno dei più popolari programmi per computer ora disponibile per il 2600 e il 5200. Ultima novità è un gioco in due parti per computer della serie per bambini Atari/Disney Learning Series basato sulle avventure di Peter Pan e Capitan Uncino. La serie che si intitola Captain Hook's Revenge sviluppa applicazioni strategiche e matematiche presentando allo stesso tempo una animazione e musica di ottimo livello.

Per la serie Atarisoft le novità, come abbiamo già detto, sono ben sette. I giochi, che saranno disponibili per il computer Commodore 64 e Vic-20, TI 99/4A, IBM PC e Apple II, sono: Joust, Battlezone, Pole Position, Ms. Pac-Man, Moon Patrol, Galaxian, Jungle Hunt.

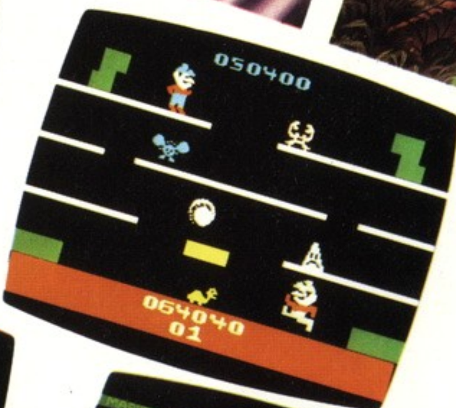




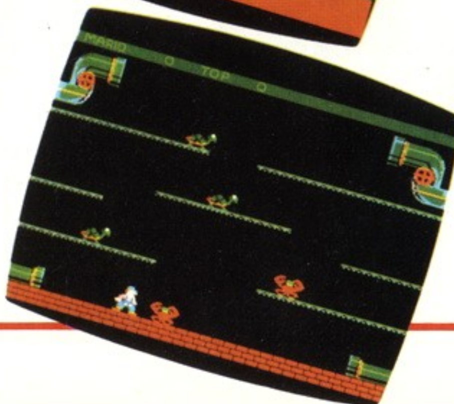










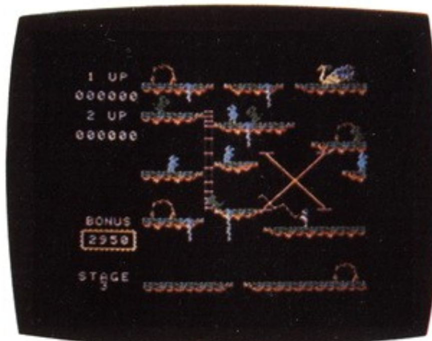




COLECO

Anche la Coleco non ha lesinato le novità. La linea software per il ColecoVision ha acquisito (o acquisirà nel corso dell'84, visto che alcuni giochi sono stati solo annunciati) quattordici nuovi titoli prodotti direttamente dalla Coleco e cinque titoli prodotti da case di software indipendenti (alle quali la Coleco sta offrendo molte facilitazioni per invogliarle a produrre software per il ColevoVision e, naturalmente, per l'Adam).

Otto titoli continuano la tradizione arcade della Coleco: Congo Bongo, Rock'n'Rope, Star Trek, Front Line, Subroc, Mr. Do!, Mr. Do!'s Castle e Time Pilot. In Congo Bongo, Sam cerca di mettere le mani sul gorilla Bongo per rifarsi di tutte le noci di cocco che il gorilla gli tira addosso, superando vari ostacoli come scimmiette, serpenti, rinoceronti e, appunto, noci di cocco; in Rock'n'Rope siete alla ricerca dell'Uccello della Fortuna sui dirupi di una terra dimenticata dal tempo, aiutandovi con una fune e tenendo a bada i cavernicoli con una torcia elettrica; in Star Trek non siete altro che il Capitano Kirk (e vi sembra poco?) al comando della Enterprise nella sua instancabile lotta contro i Klingons; in Front Line siete un fante alle prese con un nemico sovrastante in numero e mezzi bellici: una pistola e delle granate sono le vostre uniche armi; Subroc è la battaglia spaziale già vista nelle sale giochi (ma il comunicato Coleco non specifica se il gioco è tridimensionale, quindi da giocare con gli occhiali verdi e rossi); Mr. Do! e Mr. Do!'s Castle sono le note avventure dell'arcinoto Mr. Do! contro i Cattivi Soggetti e Time Pilot è la battaglia aerea-storica che vi fa volare attraverso la barriera del tempo.





Sei sono invece i giochi originali. The Dukes of Hazzard e Destructor sono da usare con il modulo d'espansione 2 (il volante). Il primo vi fa rivivere le avventure dei fratelli Duke (dal telefilm Hazzard trasmesso da Canale 5) al volante del General Lee, mentre Destructor vi trasporta nella città di Araknid nella galassia Betelgeuse dove dovrete sfuggire alla caccia di Skorpion, il crudele capo degli Insektoids.

Super Action Football, da giocare con i Roller Controller, è una delle migliori simulazioni del gioco dei Redskins e dei Raiders. Altre due novità sono WarGames, il gioco tratto dall'omonimo film del regista Badham, in cui dovete sfidare WORP, il computer del Norad per difendere gli USA da una guerra termonucleare, e Tarzan (niente a che vedere con Jungle Hunt), dove dovete difendere le scimmie amiche del Re della Giungla da una spedizione di cacciatori bianchi malintenzionati.

Ultima novità-gioco è Cabbage Patch Kids, un gioco basato sulle bambole più famose dell'83. Il gioco è stato solo annunciato e non se ne sa ancora niente.

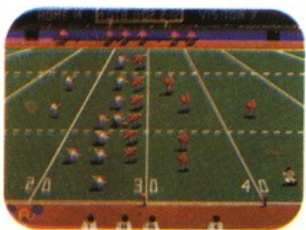
Altri quattro nuovi giochi battono invece un territorio nuovo per quanto riguarda il software per il ColecoVision: quello dei programmi educativi per bambini. I titoli sono: Telly Turtle, un'introduzione alla programmazione in linguaggio LOGO semplificato; Smurf Paint'n'Play Theatre, che vi consente di muovere i Puffi in diversi scenari creando così degli spettacoli di vostro piacimento aggiungendo oggetti vari o disegnando nuove quinte; Dr. Seuss Fix-Up the Mix-Up, un programma-puzzle per mettere alla prova la vostra memoria, e Brain Strainers, due giochi-in-uno per imparare a riconoscere le forme, a discriminare suoni e oggetti e a memorizzarli.

Infine i giochi prodotti da case indipendenti: si tratta di alcuni tra i più popolari giocomputer già disponibili da tempo per i vari Vic, Atari, ecc. I giochi sono: Capture the Flag della Sirius, Choplifter e AE della Broderbund (venduto in un package unico), Necromancer e Rainbow Walker della Synapse.

IMAGIC

L'Imagic presentava nel suo stand quattordici giochi, ma di questi solo due erano originali, cioè visti per la prima volta, gli altri dieci sono versioni di giochi Imagic adattati per altri sistemi e computer. Cominciamo da quelli per l'IBM PC Jr che rappresentano la novità più eclatante. Dei quattro giochi per il PC Jr due sono originali: si tratta di due stupende simulazioni sportive degli sport più popolari in USA: il Football e il Baseball. Il Football, disegnato da Neville Stocken, vi mette nei panni dell'allenatore e del giocatore e vi consente di determinare la strategia di gioco, di scegliere le azioni e di eseguirle in condizioni reali. Altrettanto realistico è il Baseball (disegnato da Fred Crimi) che vi mette in condizioni di controllare battitori, lanciatori, interni e esterni con precisione e





rapidità. Gli altri due giochi per l'IBM PC Jr sono il famosissimo Demon Attack e il realistico Microsurgeon (ancora più dettagliato della versione Intellivision).

Gli altri giochi sono tutti adattamenti di alcuni dei titoli di maggior successo dell'Imagic per ColecoVision, computer Atari e Texas. Per il ColecoVision sono stati presentati Dragonfire, il recentissimo Fathom e Wing War; per i computer Atari 400/800 Quick Step, Laser Gates e Wing War; per il TI 99/4A Demon Attack, Moonsweeper, Wing War e Fathom.

MATTEL

Anche la Mattel aveva in mostra nel suo stand laccato nero un nutrito numero di novità. Novità per l'Intellivision, ovviamente, ma anche per il 2600 (la famosa serie Game Network che purtroppo in Italia non è ancora arrivata) udite, udite, per il Colecovision e per l'IBM PC e l'Apple. Andiamo con ordine cominciando ovviamente dall'Intellivision. Nell'84 è prevista l'introduzione di sette nuovi giochi (bisogna precisare che alcuni di questi erano stati già annunciati allo scorso CES di Chicago ma non erano stati presentati, questa volta invece c'erano materialmente e il nostro redattore li ha anche provati, n.d.r.). All Stars Major League Baseball, ancora più realistico del gioco precedente con scivolate in base, battute valide e battute in aria. Il terzo titolo della serie Advanced Dungeons & Dragons, intitolato Tower of Mystery, dove dovete preservare la vostra forza e proteggere il tesoro cercando, allo stesso tempo, di fuggire dalla torre del mistero. Party Line (titolo provvisorio): tre nuovi giochi per le feste tra amici; per due giocatori o per due squadre di giocatori. Illusions, un gioco con scale cangianti e cubi che si aprono e si chiudono: siete stati divisi dallo specchio incantato e dovete ridiventare interi prima che scada il tempo. Hover Force 3-D, un gioco con tanto di occhialini tridimensionali: alla guida di un elicottero dovete individuare i nascondigli dei terroristi.

Thunder Castle, siete un guerriero alle prese con dragoni, maghi e demoni nel labirinto della foresta incantata. Go For The Gold, il videogioco ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Sarajevo: quattro simulazioni sportive (sci, hockey, pallacanestro e pugilato) in una singola cartuccia.

Per il 2600 le novità sono il secondo e il terzo gioco della serie AD&D: Treasure of Tarmin e Tower of Mystery.

Quattro invece le novità per il Colecovision: Burgertime, Masters of the Universe, Bump'n'Jump e Illusions.

Novità come abbiamo detto anche per i computer più seri: Lock'n'Chase è ora compatibile anche per l'IBM PC, mentre completamente originali sono i due nuovi titoli per l'Apple: Heavy Artillery, un gioco d'azione e strategia, e Pirates of the Nile, un gioco di avventura nel quale dovete esplorare i misteri delle catacombe del Faraone.













PARKER BROTHERS

La Parker Brothers ha aperto il 1984 con una limitatissima serie di nuovi titoli, ma che titoli! Gyruss e Star Wars, Arcade Game sono le punte di diamante del software-gioco della Parker Brothers, accompagnate da altri due titoli come James Bond (speriamo che questa sia la volta buona visto che la Parker l'aveva annunciato



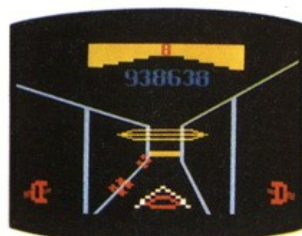
tempo fa e poi ritirato, n.d.r.) e Chess, il gioco degli scacchi.

Gyruss, come molti di voi già sapranno, è uno dei successi da bar degli ultimi mesi. Il gioco, identico a quello da bar, sarà compatibile con i seguenti sistemi: 2600, 5200,



Colecovision, Commodore 64 e i computer Atari. Star Wars è un'altro adattamento del gioco da bar dell'Atari (chissà com'è che la licenza ce l'ha la Parker Brothers?): una stupenda simulazione di volo in cui il giocatore è al comando del Red Five il cui obiettivo è distruggere la Death Star. Star Wars ha la stessa compatibilità di Gyruss. James Bond finalmente è diventato un videogioco. Dopo varie vicissitudini, la Parker Brothers è finalmente riuscita a trasferire sullo schermo televisivo le avventure del più famoso agente segreto della storia dello spionaggio.

Sono cinque le missioni da affrontare in questo gioco, ispirate a situazioni verificatesi in altrettanti film: La Spia che mi amava, Solo per i tuoi occhi, Moonraker, Vivi e lascia morire, Una cascata di diamanti. La compatibilità è idem come sopra. L'ultima novità (se così si può chiamare un gioco vecchio di secoli) è Chess ovvero il gioco degli scacchi compatibile con il PC dell'IBM. Il programma ha



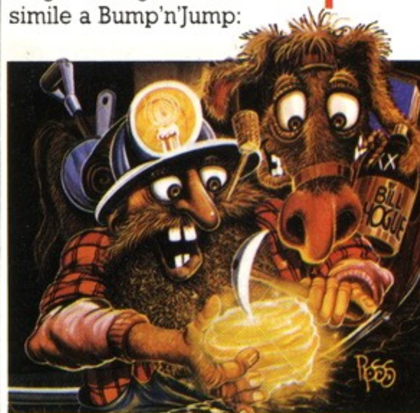


diverse caratteristiche che verranno molto comode ai giocatori novelli ma anche agli esperti. È infatti possibile ritirare mosse appena fatte e provare nuove strategie, ripetere mosse fatte in precedenza, far analizzare le mosse dal computer il quale suggerirà le migliori mosse da fare nonché chiedere suggerimenti su una mossa particolare al computer.

TIGERVISION

La Tigervision è l'unica delle società di software per videogiochi minori (senza offesa per nessuno) che è riuscita a superare la crisi del mercato americano dello scorso anno. A suo onore bisogna dire che questo successo è dipeso dalla scelta di buoni titoli (in particolare Miner 2049er) che la società dell'Illinois ha in catalogo. L'84 dovrebbe essere un altro anno positivo per la Tigervision visti i nuovi titoli presentati al CES.

Miner 2049er, Volume II è sicuramente il titolo più interessante. Il seguito delle avventure di Bounty Bob è ora disponibile per i possessori del 2600. Il gioco ha tre nuovi schermi — Lift, Crusher e Radioactive Waste — quindi non c'è paura di annoiarsi. Gli altri quattro giochi sono tutti adattamenti di giochi da bar della società giapponese Orca: Sky Lancer vi abbandona nello spazio armati di un solo lancialaser alla mercé di ondate di astronavi Galaxxiane (si dice così, con due x); Super Crush è un gioco di guida molto simile a Bump'n'Jump:





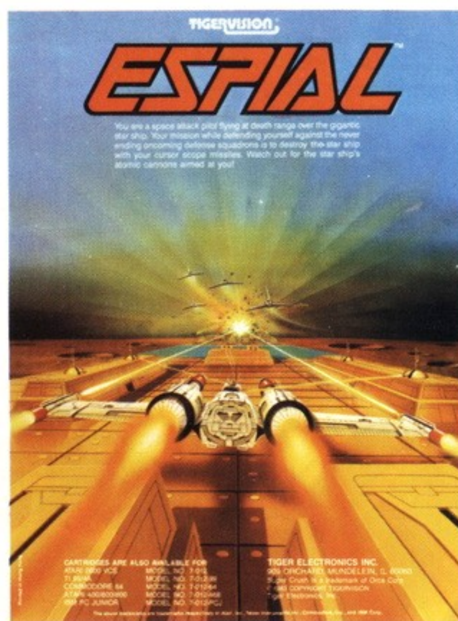




anche qui dovete speronare le automobili che vi precedono, evitare macchie d'olio e copertoni volanti; Changes è invece un gioco di labirinto: dovete guidare bruco tra i meandri di un labirinto sfuggendo contemporaneamente a mostruosi insetti. Labirinti multipli, con percorsi cangianti e a scorrimento orizzontale costituiscono lo scenario del gioco.

Espial infine è un gioco di avventura spaziale simile a Xevious: anche qui dovete comandare una navicella all'interno di un territorio infestato da nemici aggressivi e numerosi.





I RIFLETTORI SUL COMPUTER

L'attrazione principale del Consumer Electronic Show di Las Vegas era il software per home computer, sia di tipo ricreativo che di tipo applicativo/educativo.

Restando fedeli al carattere ludico, cioè giocoso, di Videogiochi tratteremo in questa sede il software ricreativo, rimandando al prossimo numero di Home Computer la presentazione del software applicativo/educativo.

Molti programmi sono gli stessi già visti nella parte di presentazione dei videogiochi: come abbiamo detto, la tendenza alle versioni multiple non interessa soltanto i diversi sistemi dedicati ma si estende fino ai più diffusi home personal computer.

Ciò nonostante non mancano — anzi — le novità nate e ideate appositamente per girare sugli home computer. A questo proposito bisogna sottolineare la maggiore versatilità dei computer che hanno, grazie alla tastiera, una maggiore capacità di interagire con l'utente.

Per non ripetere la stessa lista, marca per marca, già stilata per i videogiochi parleremo qui dei titoli che più ci hanno colpito per originalità, particolarità o semplice divertimento tra tutti quelli presentati.

Dopo i film, i libri

Dopo essersi ispirati ai film, la nuova tendenza tra i designer e le case produttrici è ispirarsi a libri di successo. Un programma esemplificativo di questa tendenza è Robots of Dawn della Epyx.

Robots of Dawn è un gioco di mistero basato sull'omonimo libro di Isaac Asimov, l'ultimo della serie Robot. Il giocatore, nei panni del detective del futuro Elijah Bayley, deve mettere insieme dei tenui indizi per rispondere all'eterna domanda "chi è il colpevole?". Interroga gli abitanti di lontanissime civiltà per determinare chi mente, chi dice il vero e chi sta cercando di assassinarlo. Robots of Dawn è il primo titolo di una serie basata sui libri di Asimov: in fin dei conti è uno degli autori di fantascienza più letti nel mondo e se il gioco è soltanto un po' acuto e scientificamente possibile come i suoi racconti e romanzi perché Asimov non dovrebbe diventare anche uno degli autori più giocati?

Sempre nella categoria libri-giochi è interessante segnalare una nuova serie della Simon & Schuster, grossa casa editrice americana che ora si interessa anche all'editoria elettronica. Da buon editore ha pensato di creare una serie di giochi di fantascienza scritti addirittura dai più famosi autori di fantascienza americani: nomi quali Robert Heilen, Poul Anderson e Fred Saberhagen.

Dall'adattare libri a giochi a far scrivere direttamente i giochi dagli autori dei libri il passo è infatti breve. Non abbiamo giocato i giochi — al momento ne sono disponibili due soli, scritti da Saberhagen, Wings out of Shadow e Berserker Raids — ma certamente riponiamo grosse speranze in questa iniziativa della S&S. Infatti molti giochi difettano proprio nel campo dell'originalità della storia: in fin dei conti non è una caratteristica propria dei programmatori. Speriamo che l'arruolamento degli autori nella produzione di programmi porti nuove idee e nuovi stimoli.

L'anno delle Olimpiadi e dei giochi sportivi

Le simulazioni elettroniche di giochi sportivi sono da sempre una delle componenti principali dei programmi per computer. Non potevano certamente mancare nell'anno delle

Olimpiadi e infatti a Las Vegas se ne sono visti parecchi.

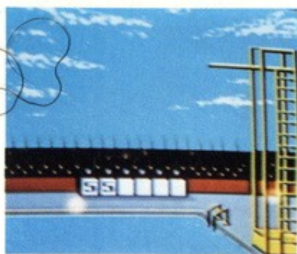
Non è stato facile scegliere i migliori ma alla fine ci siamo riusciti. Eccoli. Il posto d'onore spetta senza dubbio alla simulazione del basket dell'Electronics Art intitolata "Dr. J. and Larry Bird Go One-On-One".

Il gioco è esattamente spiegato dal titolo: Dr. J, alias Julius Erving, dei Philadelphia Seventysixers e Larry Bird dei Boston Celtics (chi conosce il basket americano dirà sicuramente "wow" visto che sono probabilmente i due migliori giocatori di tutta l'NBA, n.d.r.) giocano uno contro l'altro una partita all'ultimo canestro utilizzando tutte le tecniche a loro conoscenza, tap-in, canestri in giravolta, finte, tiri e palleggi con la mano destra o sinistra nonché tabelloni che si rompono, replay istantanei e inservienti che asciugano il parquet. Il tutto è stato reso possibile perché Erving e Bird hanno — come avevamo detto in un Bytes di alcuni mesi fa — contribuito a realizzare il programma dando consigli o facendo critiche direttamente al disegnatore, Eric Hammond.

Un altro gioco super, per giunta in perfetto argomento anno olimpico, è Summer Games della Epyx. Altro che decathlon! Dieci specialità sono poche se confrontate con quelle offerte da questo programma-gioco Epyx. In Summer Games uno o più giocatori possono competere contro il computer o l'un contro l'altro in gare di atletica leggera, tuffi, nuoto, ciclismo, canottaggio, sollevamento pesi e tiro con l'arco. Vi basta? No? Bene allora il programma comprende anche una cerimonia d'apertura computerizzata e una cerimonia di premiazione dopo ogni evento.

Sempre dalla Epyx un altro gioco di simulazione del "national pastime", il passatempo nazionale degli americani, il baseball.

Si chiama con molta immodestia The World's Greatest Baseball Game. Definito come simulazione del baseball della terza generazione questo gioco consente al giocatore di scegliere la sua squadra tra le squadre e i giocatori veri della Major League (il campionato di prima serie) in base alle statistiche





ufficiali. Il giocatore può inoltre scegliere di essere soltanto l'allenatore della sua squadra o fare anche le veci del giocatore.

L'ultimo gioco di simulazione sportiva degno di nota è Sierra Championship Boxing della Sierra On Line. È un gioco di strategia più che d'azione anche se lo sport simulato è la boxe. Il giocatore determina le caratteristiche del suo pugile — altezza, peso, allungo, ecc. — e poi lo mette a confronto con i grandi pugili presenti e passati quali Alì, Frazier e Holmes.

Le strategie e tattiche dell'incontro vengono decise tra un round e l'altro e poi il computer li comanda mettendoli uno contro l'altro. I giudici a bordoring determineranno i punti di ciascun pugile. Conoscendo le caratteristiche dei pugili di ieri e oggi è possibile mettere, ad esempio, Carnera contro Alì e vedere come va a finire. Un bel match, vero? Canale 5 se lo aggiudicherebbe subito.

Una parola vale 1000 immagini

Uno dei trend di software che sta conquistando sempre più estimatori è il cosiddetto mystery-adventure, cioè le avventure testuali o colloquiali. Sono giochi di ragionamento, astuzia e (un po' di) fortuna che non hanno niente a che vedere con il classico concetto di gioco che conosciamo.

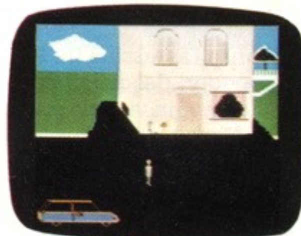
Risolvere un mistero o un'avventura può comportare giorni e giorni e di sicuro molti dei nostri lettori, abituati ai giochi d'azione a velocità supersonica, si troveranno un po' spiazzati nel giocarli per la prima volta, ma ne vale la pena.

Non avendo avuto il tempo di giocarli più di tanto non possiamo segnalarne qualcuno in base all'esperienza di gioco; ci basiamo quindi sulle impressioni avute, sui titoli curiosi.

The Dallas Quest della Datasoft è quello che più ci ha incuriosito: era già stato annunciato a Chicago, ma a Las Vegas era finalmente finito e giocabile.

Finalmente potete dare la lezione che si merita a quell'antipatico di J.R. cercando di anticiparlo nella ricerca di un giacimento petrolifero da 2 milioni di dollari scoperto da Jock Ewing nel Sud America. Sta a voi scoprire dove prima che vi riesca J.R.

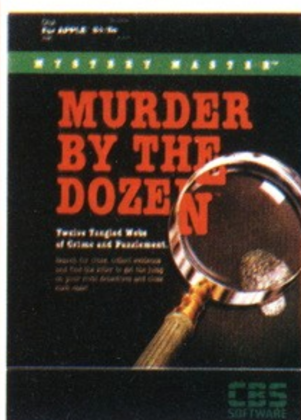
Time Zone della Sierra On-Line è probabilmente il gioco d'avventura più grande che esista (occupa ben dodici facciate di dischetto). Viaggiate attraverso diverse zone temporali illustrate da oltre 1300 schermi dettagliati e colorati. Snooper Troops è una serie di giochi di mistero arrivata già al caso N° 2 con un particolare valore educativo. Ideale per i ragazzi dai 10 anni in su, Snooper Troops crea per la prima volta dei personaggi fissi come in un vero serial televisivo poliziesco. Altro gioco di mistero originale e divertente è Murder By The Dozen della CBS Software. Da uno a quattro giocatori possono risolvere ben dodici casi di omicidio. L'utilizzo di un libretto separato per gli indizi consente nel gioco a più giocatori di venire a





conoscenza di informazioni, indizi o tracce senza che lo vengano a sapere gli avversari.

Un gioco d'avventura da giocare con il joystick invece che con la tastiera (diversi menu sullo schermo vi offrono le opzioni di gioco). Seven Cities of Gold è un gioco





della Electronics Arts che vi farà rivivere l'esperienza delle esplorazioni del Nuovo Mondo.

Sempre da giocare con joystick e pulsante è l'altro "adventure" della Electronic Arts, Murder on the Zinderneuf. Qui dovete scoprire l'assassino tra i passeggeri del dirigibile Zinderneuf in viaggio verso New York.

Quisquilie e bazzecole

E.T. non molla. L'Atari neanche. Una delle novità Atari per i suoi home computer è un gioco intitolato E.T. Phone Home. Se Elliott, il suo terrestre amico, riesce a ritrovare tutti i pezzi del telefono potrà telefonare alla sua astronave: udrete così — emozione — la voce di E.T.



in persona.

Zaxxon con una fortezza in più. Zaxxon per computer è ora anche della Synapse (in precedenza ci risultava fosse della Datsoft: sarà che la Sega — che ne detiene i diritti — cerca di incamerare soldi da chiunque). Fortunamente però il gioco ha una variazione sul tema: è stata aggiunta una fortezza in più ed è compito vostro distruggerla.

Music Construction Set della Electronic Arts è sicuramente uno dei migliori programmi musicali. Potete giocare



con le note e le scale cromatiche, imparare la musica, stampare le vostre composizioni e, se quel giorno siete pigri, ascoltare uno dei dodici pezzi registrati, dal rock'n'roll al barocco.

Programmi con tastiera. La CBS Software ha presentato due giochi, Coast to Coast e Dinosaur Dig, con tastiera di plastica modificata da sovrapporre alla tastiera del vostro computer: i tasti così avranno delle funzioni particolari e facili da



selezionare.

Campagna elettorale. A novembre ci saranno le elezioni presidenziali americane, ma voi potete farle succedere prima grazie a Nomination, un nuovo gioco della Brady. Potrete provare le vostre strategie elettorali per i candidati in lizza, rispondere alle conferenze stampa, pianificare il budget pubblicitario e addirittura usare trucchi tipo Watergate. La Brady ha per giunta spedito ai candidati repubblicani e



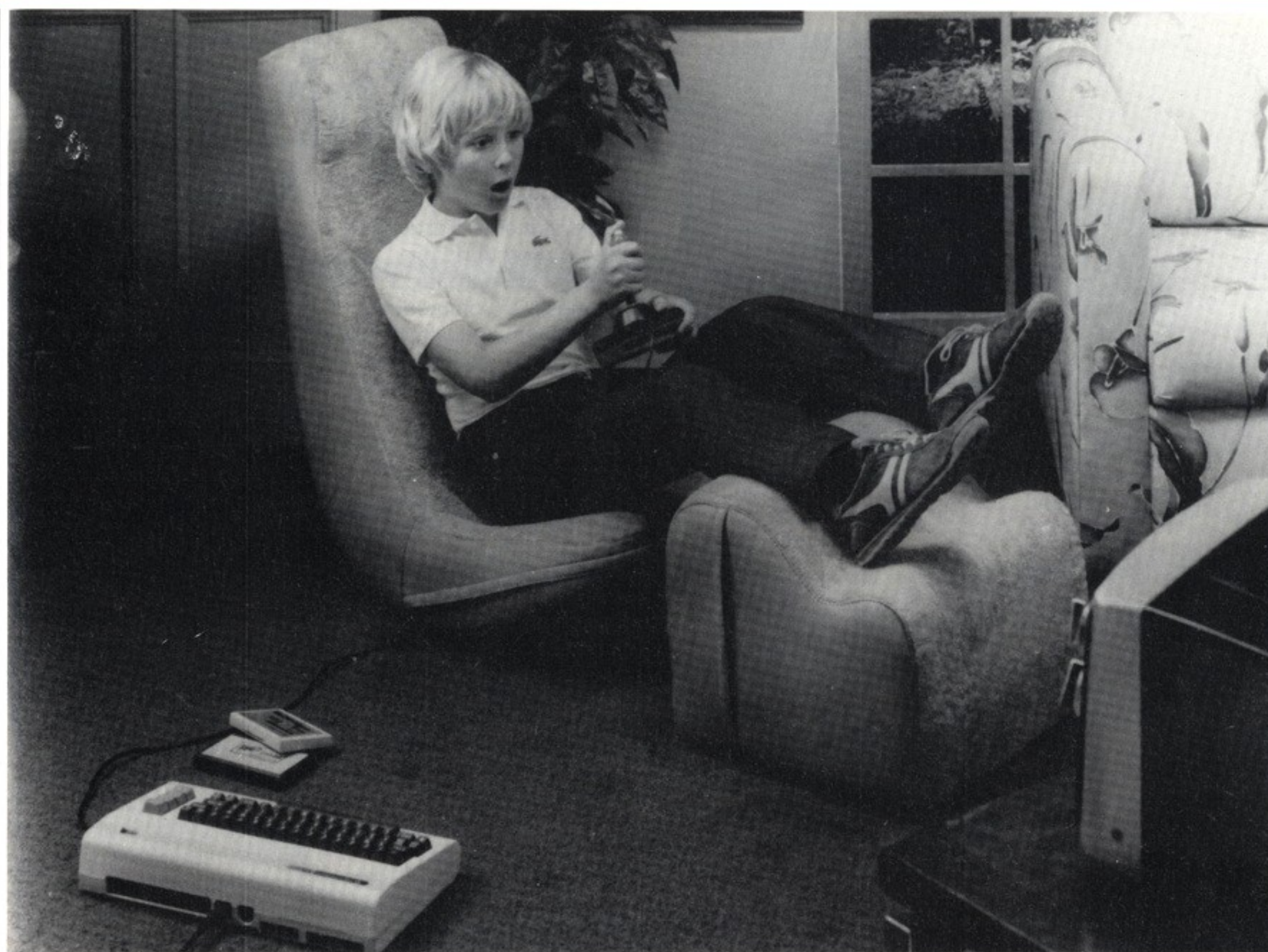
democratici una copia del gioco per aiutare i candidati a evitare le trappole delle elezioni primarie.

BAZZECOLE E QUISQUILIE

La Poltrona Bionica

Il CES è una mostra di elettronica di consumo, ma questo non significa che tutti i prodotti esposti siano necessariamente elettronici. La "Poltrona Bionica" nonostante il nome non ha nemmeno un circuito stampato, figurarsi integrato.

La Poltrona Bionica è una di quelle idee un po' strampalate ma che proprio per questo può avere



successo. Si tratta di una poltrona di design particolare progettata per eliminare il mal di schiena e la tensione nervosa che ne consegue.

Che c'entra con i videogiochi? Presto detto, l'inventore della poltrona, Larry Stinchfield, scoprì casualmente a casa d'amici "che i ragazzi che giocavano a videogiochi diventavano irritabili e si lamentavano di avere mal di testa e mal di schiena dopo aver giocato per alcune ore, curvati sui fianchi". Bella scoperta, Larry! Prova tu a giocare per alcune ore!

"Usando la Poltrona Bionica per questa attività, tutti i mali scomparivano e ritornava l'armonia". Purtroppo però non garantisce di farvi realizzare punteggi record.

Facciamo una partita a biliardo?

Per promuovere il gioco-simulazione del biliardo il gioco con le quindici bilie colorate), la HES s'era assicurata la presenza alla fiera di Minnesota Fats, uno dei più famosi giocatori di pool del mondo.

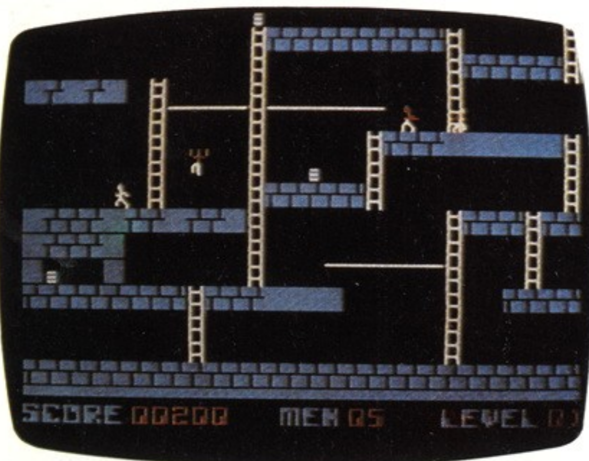
Minnesota Fats era lì, nello stand della HES, pronto a sfidare chiunque fosse così temerario da incrociare la stecca... oops, il joystick con lui. Noi ci abbiamo provato e già potete immaginarvi come è andata a finire: ma come potevamo battere Minnesota Fats a un gioco che si chiama Minnesota Fats Pool Challenge?

Portafoglio da polso

Non è il massimo della tecnologia, ma è pur sempre un gadget curioso e simpatico. Si chiama Sports Watch Wallet ed è un portafoglio e orologio da polso per gli sportivi attivi. Può contenere banconote, chiavi e altri piccoli oggetti che spesso non si sanno mai dove mettere. Ora che il videogiocare è ufficialmente diventato una disciplina sportiva può tornare utile anche ai videoatleti.



LADIES & GENTLEMAN... ECCO A VOI IL CES 84



Lode Runner sarà un gioco Arcade

È la prima volta che succede e non potevamo non segnalarlo.

Lode Runner della Brodenbund Software è il primo giocomputer adattato per i giochi da bar. È stata la giapponese Irem, già nota per Moon Patrol, ad acquistarne i diritti visto il successo che Lode Runner ha ottenuto tra i computeristi di mezzo mondo.

Il gioco verrà introdotto in Giappone nel giugno dell'84 e dovrebbe quindi giungere in Italia verso la fine dell'anno. "I nostri giochi sono popolari tra gli utenti di microcomputer perché sono basati su concetti originali e offrono situazioni di gioco uniche", ha detto un soddisfatto Doug Carlston, presidente della Broderbund. "È bello vedere che queste qualità stanno aprendo possibilità in nuovi mercati".

In arrivo il videodisco Coleco

Arnold Greenberg, presidente della Coleco, ha annunciato a Las Vegas che entro la fine dell'anno la Coleco introdurrà sul mercato americano un lettore economico per videodisco da collegare al computer Adam. Il lettore potrà essere del tipo al laser o del tipo capacitivo, il cosiddetto CED, ma al momento non è stata fatta alcuna precisazione.

Quindi, se tutto va bene, nel prossimo anno si potranno giocare i videodisco-giochi anche in casa.

Il PC jr non c'è ma si vede

Una delle frasi preferite dai maghi è "il trucco c'è ma non si vede"; al CES la frase andava detta al contrario, sostituendo alla parola "trucco" la sigla PC jr.

Il nuovo home computer dell'IBM presentato alla stampa alla fine di dicembre non era ufficialmente presente al CES (nel senso che la IBM non aveva un suo stand) ma ufficiosamente era dappertutto: non c'era stand — tra quelli delle case di software — che non avesse almeno un PC jr per dimostrare il proprio software compatibile. Potenza di quelle tre lettere blu!

Congratulazioni Commodore

Verniciati rispettivamente d'argento e d'oro e protetti da una bacheca trasparente, il milionesimo Commodore 64 e il duemilionesimo Vic-20 erano esposti con orgoglio nello stand della Commodore. Un record del genere non è cosa da poco e c'è ragione di esserne fieri.

Previsioni rosee

Secondo Jim Levy, presidente dell'Activision, il mercato dei videogiochi ritornerà in nero (cioè darà degli utili) verso la fine del 1984, quando tutte le cartucce-gioco immesse sul mercato a prezzi stracciati dai distributori per liberarsi il magazzino dei titoli invenduti e invendibili verranno ad esaurirsi e non intaseranno più i canali distributivi. "Il 1983 si rivelerà, fatti i bilanci conclusivi, un anno di crescita negativa in termini di profitti per l'industria dei videogiochi". Levy crede che anche i primi nove mesi dell'84 seguiranno la stessa curva: primo perché le cartucce in eccesso non si esauriranno prima di quel periodo, secondo perché il mercato degli home computer, data la confusione di standard, non costituirà ancora un sufficiente sostituto al calo verificatosi nei videogiochi.

Il punto di saturazione per i sistemi dedicati e gli home computer è il 66% delle case americane con televisori, attualmente siamo sotto il 25%. "Questo sarà un mercato forte una volta che avremo superato il periodo negativo", ha concluso Levy. "Dobbiamo solo superarlo".

Videogiochi a gettone

Non parliamo dei coin-op, cioè dei giochi da bar, bensì di un nuovo sistema per la distribuzione elettronica di software per videogiochi e home computer presentato a Las Vegas.

Si tratta di una macchina a gettone, come quelle che dispensano bibite, operata completamente dall'utente. La macchina, chiamata Metawriter, offrirà software per sistemi dedicati e home computer a prezzi variabili tra i 5 e i 15 dollari. Basterà inserire le banconote necessarie, scegliere il gioco desiderato tra quelli a disposizione nella macchina e visualizzati sullo schermo e caricare istantaneamente il programma su una cartuccia riutilizzabile, disegnata appositamente dalla Cumma Technologies, chiamata Metacart. Tra i fondatori della Cumma figura una vecchia conoscenza dei lettori di Videogiochi: il vulcanico Nolan Bushnell.

COSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA DI INFORMATICA PERSONALE

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER



Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...



PER CHI INIZIA

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.



PER CHI DESIDERA APPROFONDIRE

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.



PER CHI VUOLE POSSEDERE

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici.
30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.

IN EDICOLA I PRIMI 3 LIBRI A SOLE L. 9.800



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE LIBRI

DUCK HUNT

Il gioco di cui parliamo in questo articolo è davvero semplice ed essenziale nella sua forma e nel suo svolgimento: il giocatore deve sparare con la sua Zapper (la light gun in dotazione al NES) a delle anatre in volo o - in una variante più difficile - a dei più piccoli piattelli. Tutto qui.
Dopo questa stringata descrizione non vi sorprenderà sapere che il suo gameplay poco vario fu indicato dai critici come il difetto principale del gioco quando Duck Hunt arrivò nei negozi.
E visto che sappiamo bene che un gioco ripetitivo normalmente viene a noia facilmente, l'equazione logica sarebbe che Duck Hunt sia stato dimenticato molto in fretta.
Niente di più sbagliato (alla faccia di qualsiasi elucubrazione matematica di un marketing manager malato).
Duck Hunt, a detta di molti giocatori, rimane ancora oggi uno dei giochi più divertenti da giocare sul NES. Certo, non è il titolo su cui si passano ore e ore davanti alla tv, ma è una delle cartucce che tutti gli appassionati dotati di questa console e Zapper fanno "scivolare" più spesso nella loro macchina per farsi "una partitina".
Ma come è possibile tutto ciò? Nintendo, oramai è cosa risaputa, sperimenta tantissimo, talvolta fallisce pesantemente, ma quando c'azzecca crea delle forme di divertimento capaci di resistere allo scorrere del tempo... e questo è un merito innegabile della azienda di Kyoto rispetto alla concorrenza.
La prova è presto fatta: mettete un ragazzino di oggi davanti ad un bel televisore catodico collegato ad un NES... dategli una Zapper in mano e ditegli semplicemente "hai tre colpi per beccare l'anatra". State pur tranquilli che quel ragazzino si dimenticherà completamente dei poligoni, degli open world, della risoluzione 4K e, molto semplicemente, SI DIVERTIRA'!
Credo che l'idea di impugnare



Il gioco era tutto qui! Ma il divertimento e la sfida non mancavano comunque.



La classica copertina del gioco... che ricordi! Non so perché ma ho sempre apprezzato molto la grafica del packaging dei primi giochi per NES.

1984

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Ok... fin qui il nostro cane da riporto è pure simpatico.



Anche quando ci fa i complimenti per aver superato il livello gli vogliamo bene

una pistola fisica e vederla interagire con il televisore di casa abbia, nonostante i progressi tecnologici immensi degli ultimi quarant'anni, ancora un fascino quasi magico, tanto che la stessa prova potrebbe funzionare anche su parenti e amici che normalmente non giocano ai videogames.

Come accennato, le regole di Duck Hunt sono semplici: avete tre colpi in canna e con questi dovete abbattere la povera anatra che cerca di sfuggire alla vostra mira. Facendo centro un certo numero di volte passerete di livello, diversamente andrete incontro ad un prevedibile game over.

La variante di gioco B presente nella cartuccia prevede invece due anatre per ogni tiro (ma sempre soli tre colpi per beccarle entrambe), mentre la modalità C modifica lo scenario e vi mette di fronte ad una sfida ancora più impegnativa contro dei piattelli, più piccoli e infidi dei precedenti pennuti. Non vi è invece una vera e propria modalità a due giocatori, ma nella versione A del gioco (quella a singola anatra), inserendo un controller nella porta 2 della console, il secondo umano poteva controllare la fuga dell'anatra in volo. Ovviamente nulla vietava a due, tre, quattro o mille giocatori di alternarsi alla pistola per vedere chi faceva più punti nella propria partita.

Graficamente Duck Hunt è validissimo ancora oggi con la sua grafica in pixel simpatica, ben disegnata e funzionale ma ancora più impressionante se



Ma ecco il momento nel quale il nostro fedele canide diventa insopportabile: già incacchiati con noi stessi per il fallimento, ci si mette pure lui con questa risata che è diventata uno dei momenti più odiati dai videogiocatori NES di tutti i tempi.



La versione del gioco del tiro al piattello. Qui il cane non c'è.. e per fortuna, perché fallire è molto più facile!

La schermata iniziale, con la scelta delle tre tipologie di gioco disponibili.

si pensa alla concorrenza presente quando uscì nel 1984: davvero una spanna sopra tutto il resto, come per la maggior parte dei giochi di questa console nel suo primo periodo di vita.
Menzione onorevole (o disonorevole) per il cane da riporto che ci accompagnava nella battuta di caccia all'anatra: talmente ben disegnato e caratterizzato da diventare insopportabile quando usciva dai cespugli deridendoci per aver mancato il bersaglio. Già eri arrabbiato per aver fallito... e in più ci si metteva anche questo bracco pulcioso ad umiliarti. Adorabilmente insopportabile.

A programmare il tutto fu il Nintendo R&D1, reparto di ricerca e sviluppo guidato dal buon Gunpei Yokoi, che qui supervisionò il lavoro di Satoru Okada (se vi ricordate lo abbiamo già incontrato nel post dedicato al successivo Kid Icarus). Insomma dietro a questo programma c'era la punta di diamante di Nintendo stessa, segno che il gioco era molto importante per l'azienda visto che doveva rendere appetibile la light gun realizzata per la console (e non fu nemmeno l'unico gioco sviluppato da loro per questo hardware... ma su questo dettaglio torneremo sicuramente in futuro).
Il titolo, per questioni legate al lancio ritardato della macchina 8 bit nei diversi mercati, arrivò nel 1985 in USA e solo nel



La mitica Zapper, nella sua ultima versione occidentale di colore grigio/arancione.



La cartuccia del "Bundle Action" del NES.

1987 in Europa. Il ritardo comunque non ne impedì il successo nemmeno qui da noi, anche perché uno dei bundle della console stessa prevedeva nella confezione sia la Zapper che una cartuccia speciale "doppia" con Super Mario Bros e Duck Hunt. Insomma, per molti ragazzini dell'epoca fu un acquisto obbligato (ma non per questo sgradito)!

Tornando al discorso di innovazione legato a Nintendo e alla sua Zapper, so che alcuni di voi, più ferrati sull'argomento, sono sicuramente tentati di farmi notare che le "light gun" erano una tecnologia già conosciuta all'epoca e questo è innegabilmente vero. I principi dietro al loro funzionamento furono scoperti negli anni trenta e molti arcade meccanici e elettromeccanici li utilizzavano ben prima del NES nelle sale giochi. Perfino in ambito casalingo la console Odyssey aveva presentato nel 1972 un fucile per poter giocare sul proprio televisore a qualcosa di simile, benché alla fine si spasse solo a dei quadrati bianchi (comunque sia un ulteriore primato di Ralph Baer passato in sordina).
Quindi perché dare a Nintendo questo merito di grande innovatrice? Beh... prima di tutto, come in altri campi, la storia ricorda chi riesce a rendere una tecnologia di uso comune e, sostanzialmente, un oggetto "pop". Sotto questo aspetto la Zapper del NES assolse brillantemente al suo compito.
In secondo luogo non bisogna dimenticare che il gioco nasceva in qualche modo dallo sfortunato progetto Laser Clay Shooting System di Nintendo stessa, avviato nel 1973 con lo scopo di riconvertire le sale da bowling giapponesi in disuso in ipertecnologiche piattaforme di tiro al piattello elettronico. Un'idea che sembrava destinata ad un successo strepitoso, ma che venne spazzata via dalla crisi petrolifera sopraggiunta poco dopo il lancio e che condusse Nintendo in una situazione finanziaria pesantissima che richiese anni per essere superata. Zapper e Duck Hunt non erano quindi il frutto di una semplice scopiazzatura di ciò che esisteva già presso la concorrenza, ma una declinazione/evoluzione di quanto già studiato internamente all'azienda.

E ora qualche curiosità su



Ammirate il buon Satoru Okada, oggi settantaquattrenne, in una recente foto. Quest'uomo fu a capo dello sviluppo di molti ottimi titoli Nintendo, tra i quali ricordiamo Metroid per NES e Super Mario Land per Game Boy.



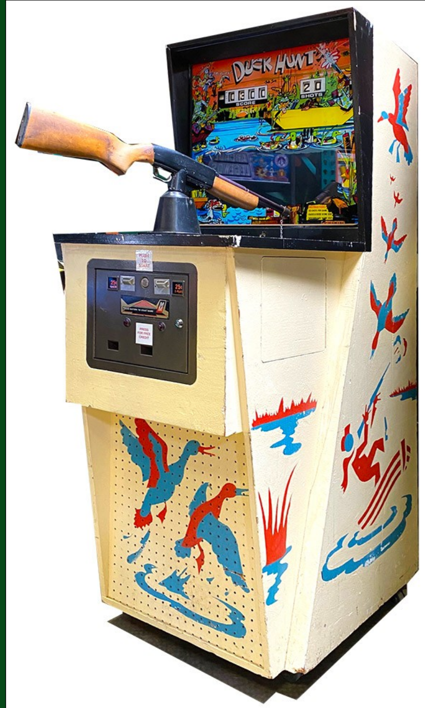
Una rara immagine del Laser Clay Shooting System di Nintendo. Da notare l'intervistatore che pone una domanda alla ascella del giocatore. Quest'ultimo, con assoluta naturalezza, si disinteressa del gioco e punta il fucile dritto alla testa del bambino urlante presente fuori campo nella piazzola adiacente.



La versione Vs. del gioco che qualcuno di voi potrebbe ricordare nella sala giochi della propria città.



Il misconosciuto Duck Hunt di SEGA, classe 1969...



... e l'altrettanto sconosciuto Duck Hunt di Midway.

Duck Hunt:

- Nintendo propose anche una versione arcade del gioco, intitolata Vs. Duck Hunt, sostanzialmente identica a quella domestica, ma che includeva la possibilità di sparare anche all'odiato cane da riporto (forse il motivo per cui nacque la leggenda che anche nella versione domestica fosse possibile farlo).

- Il titolo Duck Hunt venne utilizzato anche per un gioco arcade del 1969 di SEGA (!!!) che però era di tipo elettromeccanico e di cui ben pochi ricordino l'esistenza.

- Allo stesso modo in pochi ricorderanno anche l'esistenza di un arcade targato Midway del 1973, sempre di natura elettromeccanica e sempre intitolato Duck Hunt.

- Proprio il maledetto cagnaccio sghignazzante divenne un personaggio giocabile (insieme ad una delle anatre) all'interno si Super Smash Bros per Wii U e Nintendo 3DS (**qui** potete vedere al sua presentazione al pubblico).

- Duck Hunt è stato ripubblicato come titolo scaricabile per Virtual Console su Wii U a fine 2014. Questa versione è stata modificata per utilizzare il controller Wii al posto della pistola Zapper.

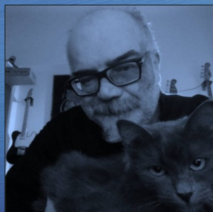
- Il "simpatico" bracco fa la sua comparsa anche nel film Pixels. Per quanto possa o non possa piacere il film, questa è una prova tangibile di



La reinterpretazione in chiave moderna del bracchetto lo vedeva accompagnato da una delle anatre del gioco che, per l'occasione, venne colorata in modo molto diverso rispetto all'originale per NES/Famicom



La comparsata del bracchetto Nintendo nel film Pixels non è da sottovalutare, visto che quasi tutto il film cita solo ed esclusivamente giochi arcade che sono vere pietre miliari dell'epoca.



IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Saggiamente Nintendo decise di utilizzare la propria tecnologia light gun per rendere ancora più appetibile la sua console, e Duck Hunt, pur essendo tautologico ed autoreferenziale, è divertentissimo lo stesso.

quanto questo personaggio sia entrato nell'immaginario collettivo di quel periodo.

A questo punto non vi resta che leggere il mio commento sotto per capire i motivi di un AntaSilver che potrebbe sembrarvi un tantino esagerata. ■

AntaSilver

Duck Hunt è un gioco capace di divertire chiunque anche oggi e nessuno è esente da questo: giovani, vecchi, uomini, donne, appassionati o meno dei videogiochi. E ottenere questo da un vetusto CRT, da una cartuccia uscita quasi quaranta anni fa e da una console che ha un millesimo di potenza rispetto alle moderne macchine è ciò che rende davvero magico questo mondo.
L'Antasilver quindi è un riconoscimento al gioco in sé, ancora oggi godibilissimo e divertente, ma anche ad una filosofia "inclusiva" che Nintendo è stata capace di perseguire fin dai suoi primi anni e che qui trova casa in maniera encomiabile.
Peccato solo per la mancanza di qualche variante in più che avrebbe potuto prolungare ulteriormente il divertimento per i giocatori più esperti. Onestamente "inemulabile" e da recuperare assolutamente con l'hardware originale.



Riccardo Reale
È un gioco ai limiti della perfezione nella sua semplicità. Avete fatto ben a rimarcare il concetto di divertimento... Senza tutorial, con una grafica essenziale, eppure per passare una bella oretta con un amico è ancora oggi più divertente di molti giochi tripla A moderni.

Marco Scotto
Ricordo il cabinato in Sala giochi che aveva sia Duck Hunt che Hogan's Halley.

Gennari Giovanni
Avevo Duck Hunt sulla cassetta di Super Mario e quella cassetta solo lei sa quanto è stata usata.

Fabio Declich
Tappa immancabile alla Coin di Trieste, nel reparto abbigliamento bambino... mentre i malcapitati genitori sceglievano i vestiti per la sorella il sottoscritto si ammazzava di Duck Hunt!!!

Marco Del Popolo
Penso che tra gli altri meriti si possa aggiungere anche il fatto che, ancora oggi, è un titolo che porta all'acquisto di un NES. Inoltre promuove in qualche modo il retrogame più autentico. Mi spiego: il modo meno dispendioso per giocare a Duck Hunt oggi è acquistare un NES e un televisore CRT di seconda mano, non si scappa!



SEGA MEGA DRIVE

Non si può certo dire che negli anni ottanta Sega fosse una compagnia che mollava facilmente il colpo.
Pur avendo una posizione di primo piano nel mondo degli arcade lungo tutto quel decennio, la ditta giapponese non sembrava in grado di distinguersi allo stesso modo nel mercato domestico. Dopo il disastroso esordio del sistema SG-1000, surclassato dalla contemporanea uscita del Famicom, e il sostanziale fallimento anche del Master System, macchina che riuscì a imporsi solo nei mercati trascurati da Nintendo, molte altre aziende avrebbero tirato i remi in barca e sarebbero rientrate nella propria "confort zone", abbandonando il mercato casalingo.
Sega invece decise di fare tutto il contrario, forse vedendo proprio il bicchiere mezzo pieno di quanto avvenuto con il Master System, cioè l'incontestabile dato di fatto che Nintendo poteva essere battuta.
Averlo fatto in alcuni mercati come quello europeo poteva gettare le basi per un rilancio anche dove la casa di Kyoto sembrava invincibile, cioè in Giappone ed America.
Ma come raggiungere questo risultato?
Il pensiero fu quello di portare nei negozi una macchina estremamente più potente di quanto disponibile in quel momento nei negozi e riuscire a farlo in netto anticipo sulla concorrenza.
Con lungimiranza, bisogna riconoscerlo, il progetto del successore del Master System era già iniziato subito dopo il lancio della console 8 bit Sega e quando vi fu la necessità di stringere i tempi, lo studio di ricerca e sviluppo Sega fu in grado di farlo.
A dirigere il team era ancora Masami Ishikawa, supervisionato da Hideki Sato.
Ovviamente il ventaglio di possibili soluzioni tecniche era inizialmente molto ampio e si andò via via restringendo fino ad arrivare, forse, alla soluzione più ovvia: replicare in formato domestico al scheda arcade System16, una piattaforma dedicata ai coin-op mossa da un processore Motorola 68000 a 16bit, affiancato da un vecchio ma pur sempre affidabile Zilog Z80, che era poi l'hardware dietro a titoli del calibro di Shinobi, Altered Beast e del successivo Golden Axe.
A completare il tutto vennero poi inseriti 64kB di RAM video, 64kB di RAM sistema e 8 kB di RAM audio; sul fronte video venne utilizzato il processore Yamaha YM7101, capace di portare a schermo fino a 80 sprite e 64 colori simultanei (da una paletta di 512 colori disponibili) e su quello audio uno Yamaha YM2612 a sei canali.
Questa soluzione venne ritenuta, a ragione, sufficiente per contenere eventuali "riduzioni" dei giochi da bar in voga al momento e anche a reggere le conversioni dei cabinati in produzione negli anni successivi.
L'unico problema reale della configurazione hardware di que-



Esteticamente la console, qui nella sua forma Europea, faceva davvero una bella impressione.

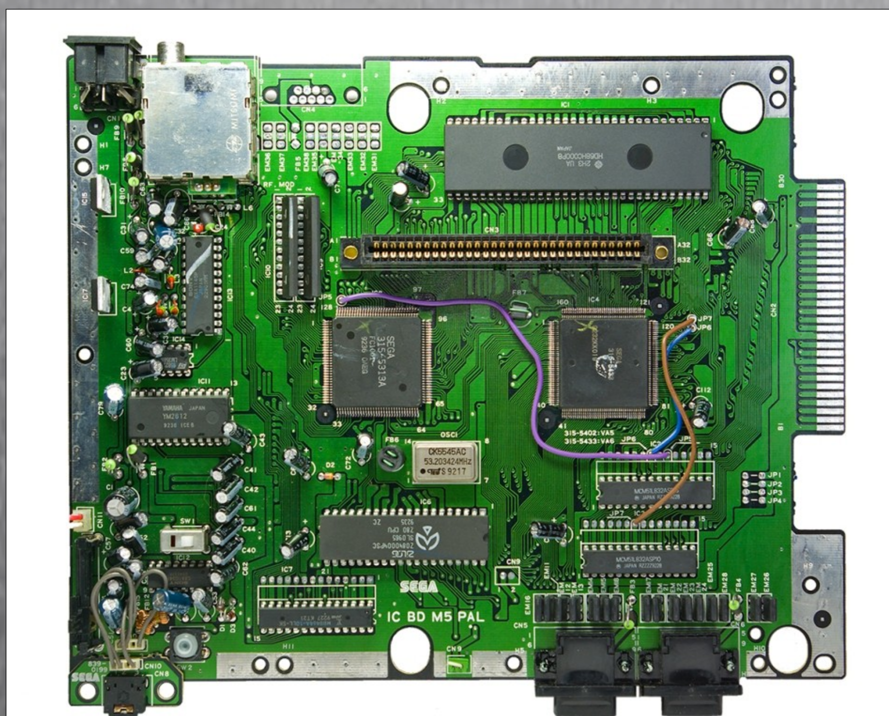


La prima "killer app" della console fu Altered Beast. Difficile notare le differenze con la versione da bar una volta che la si inseriva nella propria console.

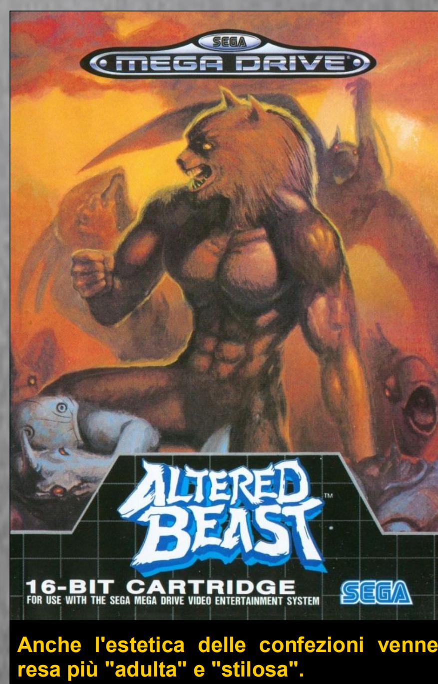


In realtà, come si può vedere da questa immagine del coin-op, qualche differenza era già visibile nel numero di colori (osservate le sfumature del cielo, giusto per fare un esempio). Niente che comunque rendesse la cartuccia Megadrive meno impressionante.

sto prototipo era il prezzo del processore 16 bit, quel Motorola 68000 che poteva tranquillamente venire giustificato in una costosa scheda arcade come la System16, ma che avrebbe comportato un prezzo al dettaglio davvero troppo alto per una macchina diretta al mercato domestico. Sega riuscì però a far valere il proprio peso e a strappare a Motorola un accordo economico vantaggioso grazie alla promessa di ingenti ordini a seguito del successo della console, potendo così dare l'ok definitivo per la produzione della macchina in questa configurazione.
Esteticamente il Mega Drive venne invece disegnato dal team di Mitsushige Shiraiwa che si ispirò all'aspetto delle tecnologie audio HI-FI dell'epoca. Una scelta che si rivelerà in sintonia con le successive strategie di marketing volte a presentare il Mega Drive come una macchina dedicata ad un pubblico più adulto rispetto al target cui era rivolto il NES/Famicom.
Anche la scelta stessa del nome non fu facile: inizialmente presentato come Mark V, il sistema venne poi battezzato Me-



La scheda interna della console ci ricorda che all'epoca non era necessaria alcuna ventola per mantenere sufficientemente fredda la macchina.



Anche l'estetica delle confezioni venne resa più "adulta" e "stilosa".



Il primo pad della console aveva tre tasti di fuoco disponibili.

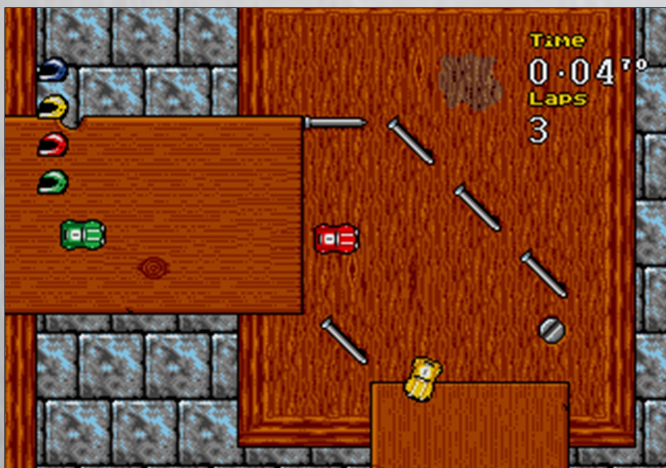


Dal 1992/1993 la versione a sei tasti (utilissima per i picchiaduro in stile Street Fighter 2) divenne quella ufficiale.

ga Drive, nome scelto tra una rosa di TRECENTO candidati!
In USA però tale nome risultò già registrato e si optò quindi per cambiare nome alla console così da veitare possibili beghe legali... e alla fine venne scelto Genesis. Pare peraltro che la sezione statunitense di Sega non apprezzasse molto il nome dato al 16 bit dai giapponesi e quindi colse al volo l'opportunità per giustificare il cambio sul loro mercato.
Ma prima di parlare del capitolo "americano" della console, torniamo in Giappone e vediamo cosa accadde al lancio del Mega Drive.
Arrivato sugli scaffali nipponici il 29 ottobre 1988 questo hardware, davvero performante e avveniristico, dovette però scontrarsi con due circostanze decisamente avverse.
La prima fu l'uscita nello stesso periodo di una gioco chiamato Mario Bros 3.
La fama dell'idraulico italiano e l'impatto che la nuova cartuccia Famicom ebbe nel mercato giapponese riuscì ad oscurare la campagna di lancio della nuova console Sega. E... sì, se ve lo state chiedendo, il potere di Nintendo (e di Mario) era tale da riuscire, con un solo gioco, a monopolizzare per settimane l'attenzione del pubblico su di sé e su di una macchina che iniziava ad avere anche qualche anno sulle spalle.
A ciò si aggiunse una seconda "sfortuna" per Sega, cioè l'uscita sul mercato un anno prima del PC Engine, una macchina ibrida (8/16 bit) prodotta da NEC e che in breve tempo era riuscita a conquistare una grossa fetta di giocatori con le sue ottime capacità hardware e un parco titoli generoso in termini di quantità e qualità.
Il risultato di questa nefasta congiunzione fu che il Mega Drive vendette "solo" 400.000 unità nel suo rimo anno di vita in Giappone, risultando una "terza forza" ben distante da Nintendo e NEC. Una situazio-



Altro titolo che impressionò pubblico e riviste fu Strider, tanto incredibile sulla console 16 bit Sega, quanto deludente sulla maggior parte delle macchine concorrenti (Sharp X68000 escluso)



Altro titolo storico per la macchina: Micro Machines 2 Turbo Tournament. vero che uscì anche su altre piattaforme, ma fu su Mega Drive che trovò la sua massima incarnazione...



... anche grazie alla geniale trovata di aggiungere due porte joystick ulteriori direttamente sulla cartuccia che, diventava così di fatto, anche un piccolo multitap!

ne del mercato interno che sostanzialmente non cambiò negli anni seguenti e che, anzi, divenne ancora più complessa con l'uscita del Nintendo Super Famicom nel 1990.

Ma come se la cavò il buon Megadrive/Genesis fuori dal paese di origine, in USA ed in Europa?
Partiamo dall'America, dove la console arrivò nell'agosto del 1989 (anche se inizialmente solo nelle città di Los Angeles e e New York), sostituendo di fatto il predecessore Master System.
Inizialmente la divisione Americana diede il benservito a Tonka perché insoddisfatta della distribuzione e promozione del Master System e cercò un partner credibile e con maggiore esperienza nel settore del divertimento elettronico.
La scelta cadde su Atari, anche perché in quel momento l'ex colosso dei videogames non disponeva di una macchina a 16 bit. Jack Tramiel, boss della azienda, però declinò l'offerta ritenendo quella console troppo costosa e preferendo concentrare i loro sforzi sulla nuova gamma di computer ST.
Curioso pensare che Atari, dopo aver rifiutato di distribuire Nintendo (ricordate che venne loro proposto il NES?), rifiutò anche la concorrente Sega.
Alla fine in Sega decise di provare a fare proprio come aveva fatto Nintendo, cioè distribuirsi con le proprie forze.
Sega of America, in un primo momento, si rivelò piuttosto inesperta e debole, non riuscendo ad incidere sul mercato come ci si aspettava: l'obbiettivo di piazzare un milione di console nei primi dodici mesi rimase un miraggio visto che le vendite si attestarono intorno alla metà di quel numero.
Michael Katz, CEO di Sega Of America, aveva puntato gran parte della sua strategia di marketing sulle capacità grafiche molto migliori della nuove console rispetto a Nintendo e sulla





















L'iniziale campagna di Kats in USA con il famoso "slogan/gioco di parole" *Genesis fa quello che non fa Nintendo*. Da notare anche i giochi disponibili in quel momento. Tutto questo, però, non si rivelerà sufficiente a fare breccia nei cuori americani durante i primi dodici mesi di vendita del Genesis in USA.





Oltre a conversioni da coin-op, la macchina poté contare anche su titoli originali creati appositamente per il suo hardware, di cui Sonic è certamente l'esponente più famoso.

creazione di una serie di titoli legati a nomi famosi di sport e spettacolo in esclusiva per Genesis.
Evidentemente l'approccio non era quello giusto e per trovare quello giusto venne assunto come CEO Tom Kalinske.
Dal Giappone Hayao Nakayama gli diede carta bianca e, pur non approvando alcune sue strategie, ebbe la lungimiranza di non ostacolarlo in alcun modo così da vedere i risultati delle sue idee senza alcuna "contaminazione" (e nel caso defenestrarlo se fossero state insoddisfacenti).
Il piano di Kalinske si poggiava su una serie di pilastri, alcuni dei quali decisamente "atipici" per il momento storico:
- Rafforzare la campagna pubblicitaria rendendola ancora più aggressiva
- Creare giochi in America che tenessero conto dei gusti di quella nazione.
- Abbassare il prezzo della console fino a non guadagnare nulla dalla semplice vendita della piattaforma, ma recuperando i mancati ricavi dal maggior numero di cartucce vendute.
- Sostituire il gioco incluso nella confezione (Altered Beast) con il titolo più bello e richiesto del momento: Sonic the Hedgehog

Se i primi due punti erano una evoluzione della precedente strategia, gli ultimi due erano invece decisamente più stranianti.
L'idea di vendere la macchina senza guadagnare nulla dall'hardware non era così scontata all'epoca, ma fu l'intuizione giusta in un mercato dominato da Nintendo: avere una console immensamente più potente e riuscire a venderla ad un prezzo non troppo distante da quello della (oramai) soprassata NES fu la chiave giusta per ingolosire gli appassionati.
Anche includere un titolo del calibro di Sonic si rivelò folle quanto vincente: fornire la console con incluso già il titolo più "forte" del momento serviva a spingere con forza le vendite dell'hardware e a dimostrare, allo stesso tempo, le qualità della macchina sulla concorrenza Tanto era chiaro che nessun acquirente del Genesis si sarebbe fermato alla sola cartuccia inclusa e avrebbe acquistato altri giochi. Ancora una volta il fine ultimo era aumentare il nu-



In America il connubio con Electronic Arts si rivelò fondamentale per portare sul mercato cartucce in sintonia con i gusti di quel mercato. Madden Football fu un successo incredibile e spinse tantissimo la macchina su quel mercato.



Il successo sui mercati occidentali rese possibile l'arrivo anche di titoli un po' diversi dai canonici generi delle console dell'epoca, come questo Centurion, Defender of Rome.



In Europa, come successo per il Master System, molti titoli delle etichette inglesi trovarono la loro conversione sulla macchina 16 bit successiva. Speedball 2, che vedete in foto, è solo uno dei tanti esempi che potrei farvi.



Venne introdotto sul mercato un arcade stick decisamente migliore rispetto a quello Master System.



E anche per lui venne successivamente prodotta la versione a sei tasti, ancora oggi apprezzatissima dai giocatori.

mero di basi installate creando un circolo virtuoso che avrebbe fatto schizzare anche la vendita del software.
E anche su questo frangente gli accordi presi con Electronic Arts si rivelarono vincenti, in particolare con l'uscita di John Madden Football, esempio perfetto di un gioco che calzava con i gusti dei videogiocatori USA e che poteva essere programmato solo su una macchina di quella potenza.
Da non dimenticare poi l'impatto di una campagna pubblicitaria che non solo tese a dimostrare la superiorità tecnica di Sega, ma anche a sotto intendere che NES era per bambini, mentre Genesis era una macchina più matura, il passo successivo nella crescita di un videogiocatore. Genesis era, insomma, la console su cui giocava il fratello maggiore.
Ovvio che questo rendeva l'oggetto più "cool" per i teenager, ma anche più appetibile per i ragazzini che avevano voglia di "essere grandi".
Il risultato di tutte queste strategie fu devastante e, anche grazie alla lentezza con cui Nintendo decise di passare ai 16 bit, Sega in Usa arrivò a controllare il 65% del mercato nel gennaio del 1992, spodestando la Grande N dal suo trono.



Come per il Master System, Sega produsse una revisione del Megadrive più economica e compatta chiamata Mega Drive 2. Rispetto al primo Mega Drive non aveva l'uscita antenna e veniva distribuito con il joypad a sei tasti incluso nella confezione. Tutto sommato, anche esteticamente, questo modello non era poi così male.

In Europa invece la situazione era ben diversa: Master System aveva già una fetta di pubblico consolidata e il Mega Drive non doveva scalzare Nintendo da una posizione di predominio.
La politica scelta dai distributori locali (in Italia Giochi Preziosi) fu quella di affiancare la nuova console alla vecchia, proponendola come soluzione "deluxe" al Master System, creando di fatto due fasce di mercato ben distinte.
La macchina arrivò nel nostro continente verso la fine del 1990 e venne accolta dalle rivi-



Quello che vedete qui sopra è il Mega Modem. Commercializzato in Giappone nel 1990, serviva a far accedere la console al Sega Meganet, un innovativo servizio nel quale i giocatori potevano scaricare piccoli giochi e, in alcuni casi, confrontarsi con altri amici in un rudimentale servizio multiplayer on-line. La velocità limitata (1200 bit/s) non permise però al sistema di prendere piede al punto che venne dismesso nel giro di un anno. Da notare che nel 1995 il tutto venne ripreso da Tec Toy e riproposto, con maggiore successo, in Brasile dove il sistema fu anche utilizzato per la gestione della posta elettronica.

ste specializzate con tutti gli onori del caso.
In particolare qui da noi, dove il mercato ludico stava proprio migrando dagli 8 ai 16 bit, la console si rivelò una alternativa "economica" ai costosi computer Amiga, spinta anche dal fatto che spesso certe conversioni e certi generi di giochi risultavano addirittura migliori sulla console giapponese piuttosto che sul computer Commodore.
Dal canto suo Giochi Preziosi cominciò a spingere con forza sul piano del marketing, coinvolgendo star del calcio (Mancini e Zenga) e dello spettacolo (Jerry Calà) per rendere ancora più desiderabile la macchina.
Qui da noi poi, oltre al fatto che il Super NES sarebbe arrivato solo nel 1992, c'era anche una debole presenza del NES che cominciò ad essere spinta dal punto di vista pubblicitario solo con il passaggio della distribuzione da Mattel a GIG.
Insomma, come nel resto d'Europa, Sega poté nuovamente giocare ad armi pari con la concorrenza, creando di fatto un duopolio e una "console war" decisamente accesa.



Si stima che Majesco abbia venduto 1,5 milioni di unità del Mega Drive 3 in America tra il 1998 e il 1999… non male.



Il Nomad fu il tentativo di far diventare il Genesis una console portatile. Il progetto, lanciato in America (e solo lì) nel 1995, rimase sul mercato solo un anno, raggiungendo un milione di unità vendute. La console utilizzava sei pile stilo AA che garantivano una autonomia di tre ore e le cartucce erano le medesime utilizzate sul Genesis



L'accrocchio che vedete serviva a rendere compatibile il Mega Drive/Genesis con le cartucce e le card del Master System. Una retrocompatibilità apprezzata soprattutto in Europa.

Discorso a parte merita il Brasile dove Megadrive arrivò alla fine del 1990 in un mercato totalmente dominato dal Master System e, di fatto, trovando la strada spianata per un colossale successo.

Tolto il mercato Giapponese che, come abbiamo visto, fu da subito "chiuso" dalla concorrenza, la posizione del Genesis/Mega Drive in USA ed Europa fu decisamente paritario rispetto a Nintendo anche quando questa fece uscire sul mercato il proprio 16 bit.
Purtroppo il prestigio e la fama guadagnate da Sega con questa console vennero rapidamente dilapidate proprio nella seconda metà di questa generazione di macchine.
Invece di giocare d'anticipo e passare con decisione ai 32 bit, Sega preferì arricchire il Mega Drive con periferiche che ne ampliavano le capacità, come il Mega CD e il 32X, disperdendo le proprie forze senza focalizzare l'attenzione su un vero salto generazionale.
Tutto questo, unito a problematiche e contrasti sulle strategie da adottare tra Giappone e America, fece in modo che Nintendo recuperasse terreno su entrambi i continenti nei quali Sega era riuscita ad essere incisiva... ma questa è un'altra storia che vedremo certamente in futuro parlando sia del Mega CD che del 32X.



In maniera simile al chip FX di Nintendo, anche Sega pensò di potenziare le capacita 3D del Mega Drive attraverso un chip interno alla cartuccia chiamato SVP (Sega Virtua Processor). Virtua Racing fu però l'unico ad utilizzarlo.
Vennero pianificate anche le conversioni di Virtua Fighter e Daytona USA grazie all'SVP, ma alla fine i due progetti vennero dirottati su altre piattaforme Sega, il primo su 32X e Saturn mentre il secondo solo su Saturn. Un peccato, perché Virtua Racing su Megadrive è davvero una conversione molto valida.

Ora, considerata la diversissima situazione in cui questa console si trovò ad essere distribuita, è impossibile fissare una data unica per la sua dismissione che quindi dovremo elencare per zona: in Giappone la sua fine fu decretata ufficialmente nel 1995, in Europa e USA nel 1997, ma Majesco ne rilevò i diritti in America per proseguirne produzione e supporto fino al 1999, introducendo anche un ulteriore restyle chiamato Mega Drive 3.
Tec Toy in Brasile invece continua ancora a oggi a commercializzarlo legalmente con macchine che lo riproducono tramite emulazione e, per questo motivo, in quel paese il Mega Drive viene ancora considerato in distribuzione!

In totale, per quanto sia difficile un conteggio preciso, si stima che Megadrive vendette quasi 31 milioni di unità nel mondo, delle quali 8 in Europa e 18,5 in USA e solo 3,5 in Giappone. ■



RASTAN

Il coin-op di Rastan (Rastan Saga in oriente) venne creato da Taito nel 1987 e, una volta giunto nelle sale giochi, fu uno di quei titoli che fece furore tra i giocatori dell'epoca: grafica bella e fluida, buona giocabilità e una sacco di caratteristiche interessanti lo resero uno dei cabinati più "gettonati" di quel periodo... ed è proprio il caso di usare la parola tra le virgolette visto che la sua difficoltà rendeva l'inserimento di una nuova moneta per continuare una azione piuttosto frequente.

La presenza di armi più potenti da raccogliere, scudi ed armature utili a ridurre i danni subiti, oltre alla varietà e bellezza dei vari livelli, stimolava il giocatore a voler vedere "cosa" veniva dopo. E se ciò non fosse bastato, c'erano anche sezioni segrete e bonus vari che diventavano presto parte della mitologia di ogni sala giochi o bar nella quale il titolo veniva installato.



Il primo livello... quello più conosciuto e più importante per catturare il giocatore e convincerlo della bontà della conversione.

Impossibile, vista l'epoca, non pensare ad una conversione per i sistemi più diffusi dell'epoca, quegli 8 bit che furoreggiavano nelle case di tanti ragazzini di allora (C64, Amstrad CPC e ZX Spectrum) e che, infatti, arrivò puntualmente l'anno seguente ad opera della etichetta Imagine.

Il lavoro per comprimere Rastan nelle (infinitamente) minori capacità dei computer casalinghi di quel periodo si presentava come una vera impresa e anche il più ottimista dei videogiocatori sapeva che si sarebbe dovuto scendere a compromessi per poterlo giocare tra le mura di casa propria. L'impresa alla fine venne compiuta ma, in particolare nella sua incarnazione per C64, divise in maniera netta pubblico e critica.
Perché mai accadde questo?

Allora... Partiamo con ordine.
Andando a prendere in esame la versione per il nostro amato 8 bit Commodore, è innegabile che la sua grafica blocchetto-

Schermate di gioco tratte da: mobygames.com

1988



I nemici, anche su C64, erano di molti tipi diversi e, in definitiva, ricordavano quelli della controparte arcade in maniera sufficientemente buona.

sa fosse ben altra cosa rispetto alle stupefacenti schermate dell'arcade, ma per quanto inizialmente potesse sembrare bruttina, con il tempo e con l'avanzare dei livelli se ne apprezzava la varietà e si incominciava a rivalutare il lavoro artistico che, innegabilmente, non era niente male considerato cosa girava sul medesimo computer nello stesso periodo (1988).
Dal punto di vista del gameplay lo scrolling era fluido, ma soffriva di una terribile lentezza, oltre a presentare una collisione tra gli sprite piuttosto incerta (alcuni direbbero "casuale").
Sul versante audio si doveva scegliere se avere come accompagnamento degli effetti sonori nella norma o la musica originale dell'arcade, remixata in versione C64. Sicuramente meglio la seconda opzione da un punto di vista qualitativo, anche se l'assenza di suoni straniva un po'.
A completare tutto ci pensava una spolverata di bug qui e lì che rendevano ancora più difficile il titolo e che, secondo alcune testimonianze dell'epoca (io non arrivai tanto avanti), rendeva perfino impossibile finire il gioco.
Ora, visto che il codice di questo Rastan è stato scritto da Johnny Meegan, che l'anno seguente fece esattamente la stessa cosa con Robocop della Ocean (nel caso recuperate l'articolo di quel gioco apparso il mese scorso), questa accusa fa cadere su di lui il sospetto di recidiva.
Ok, già che abbiamo citato uno dei realizzatori del gioco, sveliamo anche i nomi degli altri autori di Rastan per C64: alla grafica lavorarono John Palmer (Target Renegade, Dragon Ninja, Wec Le Mans), Martin McDonald (Platoon, Target Renegade e Terminator 2: Judgement Day) e Jane Lowe (Mario Bros, Renegade e Game Over). Per musica ed effetti sonori ci si affidò invece a Martin Galway, compositore di una miriade di ottime colonne sonore per altri videogame di questo computer tra le quali, giusto per citarne una, quella di Microprose Soccer!

Comunque sia dalla descrizione fatta vi sarete resi conto che questo Rastan sul biscottone aveva i suoi problemi, ma



Secondo livello ambientato all'interno del castello.



La bellissima schermata di caricamento del gioco su C64.

LA STAMPA DELL'EPOCA...





La recensione incriminata... pubblicata su Zzap! a marzo del 1988. innanzi tutto lo spazio riservato ad un titolo del genere è davvero esiguo: mezza paginetta sputata con una immagine piccola e di pessima qualità.
Non viene fatto alcun accenno al grave bug del 4 livello, ma ciò non ci sorprende. Spesso per scrivere la recensione i redattori si fermavano ai primi livelli o, in molti casi, venivano dotati di trucchi per saltare agli stage successivi, così da poterli vedere con tranquillità. Un bug come quello del quarto livello poteva quindi sfuggire abbastanza facilmente.
Bisogna segnalare che la colpa della redazione italiana è però relativa, in quanto si tratta di un articolo tradotto dalla controparte inglese. Andando a recuperare l'originale si scopre che la recensione anglosassone era sostanzialmente la stessa, solo con un riquadro di commento in più. E per la cronaca anche il terzo redattore distruggeva questa conversione, in particolare sul versante della giocabilità.
Il 42% di globale, come già detto, è comunque esagerato: il gioco aveva le sue magagne, ma girava di molto peggio all'epoca!





Arriviamo ad ottobre 1991 e su Consolemania trova spazio la recensione della versione 8 bit Sega di Rastan. Lunga solo una pagina, ma sufficiente per far venire voglia ad ogni amante del gioco di possedere un Master System e ad ogni utente del Master System di possedere questo gioco. A parte la prima metà che riassume la storia che spinge questo barbaro nel suo lungo viaggio, nell'articolo non ci si sofferma poi troppo sui dettagli della conversione, notando solo alcune differenze con l'arcade, come il calare della notte in alcuni schemi e la presenza di qualche livello e boss in più (anche se il redattore non è sicuro di questo, basandosi solo sulla propria memoria per questa affermazione).
La tabella finale toglie ogni dubbio sulla bontà del programma: sprite non troppo grossi, ma ben disegnati pur presentando un leggero sfarfallio, buone musiche ed effetti nella norma. Sul piano della giocabilità l'azione viene descritta come molto coinvolgente, giocabile e divertente.
Voto finale 85.





Game Power a gennaio 1992 si occupa invece della versione Game Gear che, come sapete bene, ha un hardware molto simile al Master System. Ed infatti Rastan viene elogiato nel commento finale come (forse) il miglior titolo disponibile su GG fino a quel momento. Nonostante ciò però il voto finale non trasmette esattamente tale idea di eccezionalità, attestandosi su un 82% che è certo un buon risultato, ma non certo tale da giustificare tutto questo entusiasmo. Nell'articolo, lungo una sola facciata, non si racconta molto di più del tipo di gioco e della trama che lo guida.
A corollario troviamo due box: il primo descrive le armi che possono essere raccolte ed utilizzate, mentre il secondo elenca tutti gli oggetti utili e i bonus, oltre che i malus, disponibili nei vari livelli.
Particolare da segnalare di questa rivista è subito sotto il commento, in quanto per ogni loro recensione veniva sempre inserito il controller (in questo caso l'intera console) con l'indicazione della funzione di tutti i tasti.

E' la volta poi di Guida ai Videogiochi, rivista del Gruppo Editoriale Jackson che aveva raccolto l'eredità della storica Videogiochi e che sarebbe stata successivamente sostituita, all'interno di quella casa editrice, dalla versione italica di C+VG. Su queste pagine, pubblicate a novembre 1989, troviamo una mezza facciata di recensione corredata da un paio di foto piccoline e poco definite. La cosa simpatica è l'indicazione che il titolo è una "cartuccia per console Sega". Visto che di quella marca, in quel momento, esisteva solo il Master System evidentemente qualsiasi altra indicazione è ritenuta superflua.

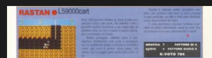




Non c'è voto, ma l'articolo elogia "*la grafica, superbamente variata e luminosa, lo scrolling perfetto e ben elaborato*" (sì, utilizza proprio il termine "variata" e non "variegata", che credo sarebbe stato più corretto). Inoltre per sottolineare la bontà del gioco il redattore dichiara che "*avete fra le mani uno dei giochi meglio riusciti dall'"invenzione delle biglie!*" Mah!



K invece provvede ad analizzare Rastan, sempre nella sua versione Master System, ad aprile 1989 con un trafiletto davvero minuscolo dove si dice poco della storia, quasi nulla del gameplay ed è quasi del tutto assente una critica del titolo. Non viene nemmeno ricordata la sua matrice di coin-op, giusto per dire la scarsità di informazioni. In queste poche righe si dice solo che è "*molto divertente*". Fine.



Voto 784 su 1000 (che a dirla tutta non è poi una valutazione così alta per questa rivista).
Interessante invece il prezzo indicato per la cartuccia: 59.000, cioè 63 Euro di oggi secondo l'ISTAT





E già che ci siamo facciamo un veloce salto anche in UK e vediamo come C+VG anglosassone valuta invece a febbraio 1988 proprio la versione per C64 oggetto dell'articolo. Intanto la rivista dedica questa conversione due pagine belle piene di foto. Il testo chiarisce l'origine "arcade" di Rastan Saga (qui viene stranamente recensito con il suo titolo completo) e viene chiarito che la versione ripresa da Ocean è ispirata all'originale Taito, che non punisce il giocatore con l'arrivo di pipistrelli assassini se ci si dilunga troppo nel completare il livello in corso, cosa che avviene invece nella versione USA. Poi si ha una descrizione del gioco per chi non lo avesse visto in sala e un approfondimento su ciascuno dei sei livelli che compongono il gioco. Nessun accenno a bug o punti insuperabili. La media dei voti finali è 6.5 (anche se la rivista non assegna un globale al titolo).
Unico difetto : la grafica non riproduce abbastanza bene quella (magnifica) del coin -op.

Scansioni riviste: www.zzap.it (Zzap!); www.zzap64.co.uk (Zzap!64); www.archive.org (K e C+VG UK)



Sì, anche qui potevate arrampicarvi sulla corda!

anche dei pregi, visto che alla fine - con qualche compromesso - tutti e sei i livelli dell'originale erano presenti nella conversione, ciascuno suddiviso in tre stage e dotato del proprio boss finale.
Diciamo che un 70% era il voto che mi sarei aspettato dallo Zzap! dell'epoca ma, incredibilmente, la rivista lo stroncò con un 42%, una percentuale degna delle peggiori schifezze in commercio per quel computer.
Ciò che più stranisce oggi è che rileggendo le motivazioni del brutto voto nella pagella non viene citato nessuno dei difetti sopra elencati... focalizzandosi sui quali il voto poteva anche trovare una qualche giustificazione.
In realtà veniva sì evidenziata nei commenti l'innegabile problematica legata alla collisione degli sprite, ma allo stesso tempo nella mezza pagina dedicata al gioco, si criticava anche la monotonia del gameplay, la sua facilità (!!!) e perfino la musica di accompagnamento (da molti oggi ricordata come un capolavoro).

La stroncatura non passò inosservata ai lettori che, avendo comunque acquistato il gioco o riuscendo a provarlo a casa di qualche amico, non ritrovarono nel titolo giustificazioni sufficienti per una valutazione così severa. Forse, per paradosso, quel voto così basso rese ai loro occhi Rastan su C64 molto meno brutto di quanto fosse in realtà... un po' come quando da ragazzino andavi ad una festa per cui avevi aspettative bassissime e alla fine ti ci divertivi molto di più rispetto alle feste che ci venivano presentate come "fighissime".

Vi segnalo che comunque questo porting per C64 è stato rivisto e corretto dai team Mr.Fox e Hokuto Force nel 2004, con una versione che ha rimosso molti dei bug presenti, anche se non è chiaro se sia stato corretto quello che impediva di superare il quarto livello, cioè un salto da una liana impossibile da completare senza morire. Se ancora presente, potreste aggirarlo solo abilitando i cheat di invulnerabilità, ma perdendo così il gusto della sfida, vero motore di ogni gioco arcade che si rispetti.

Molto meno divisive le versioni giunte su ZX Spectrum e Amstrad CPC: la prima è considerata una buona trasposizione dell'arcade all'interno delle capacità del computer Sinclair, la seconda è invece una schifez-



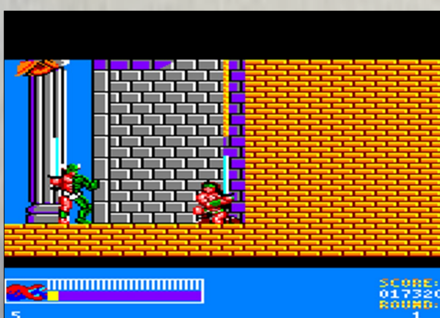
Le boss fight erano presenti nell'arcade... così come nella conversione su C64, anche se qui i problemi di rilevamento delle collisioni sembra si facessero ancora più gravi.



Il boss finale del gioco.
Raggiungerlo nella versione originale del gioco pare proprio fosse impossibile... come era impossibile vedere tutto il quinto livello.



Sappiamo cosa può fare lo Zx Spectrum... ed in effetti in questo caso lo fa anche abbastanza bene (considerati i limiti di sistema)



Da ferma la versione CPC può sembrare bella (a parte i colori sparati "bruciaretina"). In realtà, oltre ad essere lento, lo scrolling era penoso e le animazioni molto limitate. Forse sarebbe stato meglio realizzarlo con schermate fisse (soluzione adottata sulla versione per MSX uscita Giappone).



Il risultato su Master System è questo. Davvero niente male. Ribadisco un concetto da me espresso altre volte: all'epoca, accanto al mio C64, un bel Master System ci sarebbe stato molto bene! Peccato non averlo avuto.



Come accennato nel post e nella didascalia subito qui sopra, il titolo su MSX2 perdeva completamente lo scrolling in favore di quadri fissi. Facendoci l'abitudine non era poi un sacrificio così grande. Molto peggio, a mio avviso, sarebbe stato ficcarci per forza uno scorrimento dello schermo di pessima qualità!



Non ne ho parlato nell'articolo, ma il titolo arrivò anche su Game Gear. Il gioco, sulla portatile della Sega, venne portato di peso dal Master System grazie all'hardware pressoché identico, ma senza alcun adattamento per le ridotte dimensioni dello schermo. Risultato? Personaggi un pochino piccoli per un titolo portatile.



La versione PC VGA... era il 1990 e il PC qualche colpo ad effetto cominciava a spararlo.

za immonda: scattosa, lenta e mal animata... carina da vedere in foto, ma un'agonia da giocare.
La versione per C64 di Imagine venne poi distribuita in USA da Taito stessa, che pensò bene di realizzare anche i porting per MS-DOS e Apple IIGS, piattaforme molto diffuse negli States. Da segnalare che Rastan su queste due macchine venne realizzato da Novalogic e il risultato fu davvero notevole (quasi arcade perfect se guardiamo alla versione Apple).
In Giappone sempre Taito si occupò di convertire il gioco su Master System nel 1988, cartuccia poi arrivata anche qui da noi, e su MSX2. Sull'8 bit Sega il titolo risultò decisamente somigliante all'originale e godibile nella giocabilità, al punto che chi lo ebbe all'epoca penso ci si divertì molto. Su piattaforma MSX il risultato fu un tantino più distante dall'arcade per effetto dei nemici monocromatici e della totale assenza di scrolling, sostituito da quadri statici.

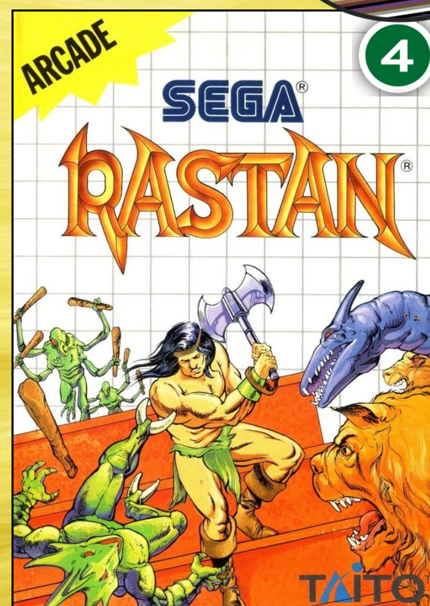
Ah.. magari ve lo state chiedendo: e le versioni per i classici 16 bit come uscirono?
Beh, mi spiace, Rastan non arrivò mai su Amiga, Atari ST o Megadrive, pur essendo piattaforme in rapida ascesa in quel periodo. Pare che Ocean avesse intenzione di realizzarla e nel tempo è emersa anche una demo molto acerba di questo porting su ST, segno che i lavori cominciarono, ma alla fine non se ne fece nulla.

E ora qualche curiosità su Rastan, in particolare per la sua versione arcade:
- L'introduzione del gioco che ci spiegava chi era Rastan e perché si imbarcava in questa avventura, venne completamente tagliata dalle versioni occidentali. Il motivo non è co-









L'ANGOLO DELLA COPERTINA

1) La copertina che tutti noi ricordiamo, in quanto è quella comparsa in Europa per tutte le versioni computer uscite all'epoca. Oggettivamente molto bella.
2) Sempre conversione per computer, ma questa volta la copertina è quella americana... e per una volta non è nemmeno malaccio, vero?
3) Copertina Giapponese, come si può notare dal titolo che include la parola "Saga", prodotta per il formato MSX2. Nulla di trascendentale e di imperdibile.
4) Non delude mai, invece, la cover per Master System se ciò che cercate è una copertina "brutta". In questo caso viene anche chiarito che si tratta di un titolo "arcade" e quindi, dietro all'osceno disegno, potrebbe esserci anche un bel gioco!

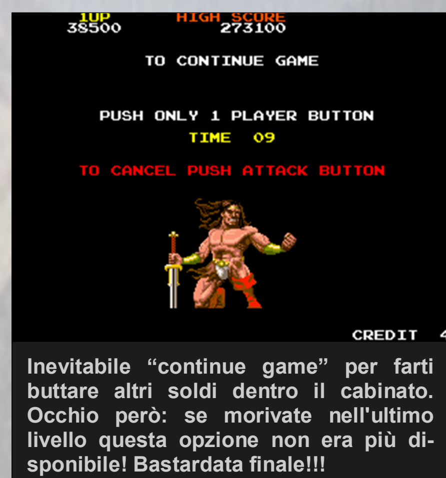


L'arcade originale... lacrimuccia obbligatoria.



Nel 1987 cosa potevi volere di più dalla grafica di un gioco arcade?
In tutta onestà... nulla!

nosciuto, ma non fu certo una mancanza per noi ragazzini dell'epoca che la storia ce la inventammo da soli: un barbaro muscoloso c'ha voglia di menare i mostri. Fine.
- Pare che l'ultimo livello del coin-op non permettesse di continuare inserendo nuovi gettoni, costringendo così il giocatore, in caso di morte, ad iniziare tutto da capo. Qualcuno pensò fosse un bug, ma in realtà era proprio una bastardata programmata volutamente.
- Il gioco ha avuto due seguiti, decisamente meno ispirati (soprattutto il secondo) e molto meno famosi.
- Il protagonista, Rastan, è apparso anche in un altro gioco di Taito dedicato al wrestling ed intitolato Champion Wrestler. Nel gioco lottava con il nome d'arte di "Miracle Rastan". ■



Inevitabile "continue game" per farti buttare altri soldi dentro il cabinato. Occhio però: se morivate nell'ultimo livello questa opzione non era più disponibile! Bastardata finale!!!



Vettor Villani
Lo avevo nella "taito collection" per c64... che dire? Il sonoro era fantastico ma dal punto di vista visivo, memore del bellissimo arcade, mi deluse parecchio. Ciò detto i salti dalle liane erano qualcosa di assolutamente delirante, roba da far sembrare quelli della conversione di Dragon Ninja una passeggiata di salute!!! Forse per questo non volli mai finirlo sul mio amato Commodore all'epoca. Anni dopo l'ho rivalutato, un po' come mi era accaduto di fare con la conversione di Shinobi sempre sul 64. Per quanto riguarda il voto di Zzap! Proprio non ci siamo… troppo severi… io il 6 "politico" lo avrei dato! La versione MS era veramente un capolavoro assoluto e per quanto riguarda quella DOS che provai almeno 5 anni più tardi su 486 posso confermare si trattasse di un "arcade perfect" con sprites giganteschi anche se con una risoluzione minore e dei colori leggermente meno riusciti rispetto al coin-op.

Diego Taratufolo
Strano che per Mega Drive uscì il 2, ma non il primo. Tra l'altro la giocai in versione Giappo, con il cartuccione adattatore da inserire prima della cartuccia vera e propria…

Paolo Novelli
Ho adorato questa conversione su C64... però fino alla parte delle 3 liane del primo livello.

Simone Oliva
La versione Master System era la migliore. Persino del seguito uscito per Megadrive.

Alex Principato
Recensioni sbagliate... L'unico vero grave difetto non è stato segnalato... Dimostrazione che i giochi non venivano giocati a fondo... Il difetto della liana è ancora lì.

Massimo Fabris
Il mio ricordo è legato alla conversione per Master System e non posso che parlarne in termini assolutamente positivi.

Massimo D'Ambrosi
La versione arcade è gran gioco, invecchiato molto bene. Ogni tanto ci rigioco per l'effetto nostalgia.

Angelo Atzei
Con Rastan Saga e Mexico 86 affiancati era impossibile non marinare la scuola…



Ok… questa è una conversione che si sarebbe potuta definire "discreta" su C64 se solo non ci si fossero messi di mezzo i numerosi bug che costellano la produzione, uno dei quali talmente grave da rendere impossibile finire il gioco.
Certo, sarebbe potuto essere molto peggio e abbiamo davantio agli occhi lo scempio di tanti altri arcade… ma onestamente penso che si sarebbe potuto fare anche un pochino meglio.
Quindi, alla fine della fiera, torniamo alla solita domanda: vale la pena di recuperare questo titolo su C64?
La risposta, ahimè, in questo caso è NO!
Caricatelo solo se volete provare tutto (ma davvero TUTTO) ciò che è uscito sull'otto bit Commodore.
Altrimenti, tramite emulazione, giocate e divertitevi con Rastan originale, quello da sala, o dedicatevi con altri titoli del C64 decisamente meglio programmati.

BUGGY BOY

Portati a casa un coin-op originale!!

L. 12.000 CASSETTA - L. 15.000 DISCO - COMMODORE 64/128

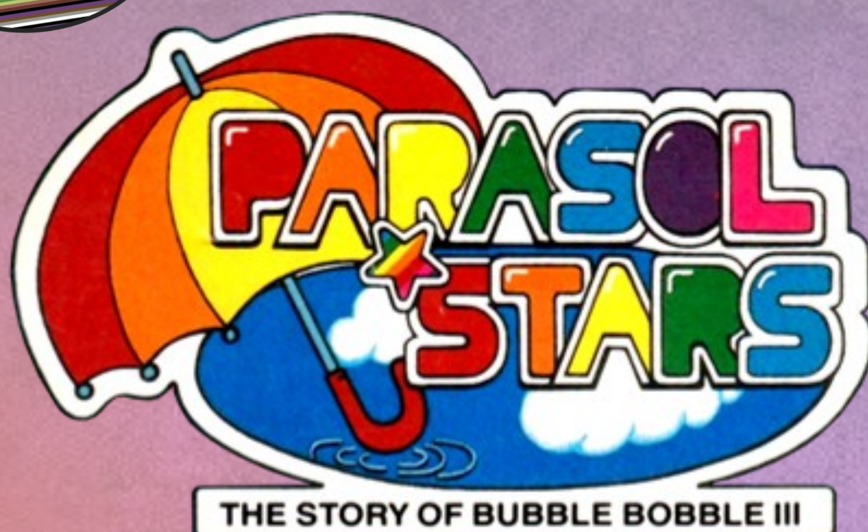
- Disponibile anche per altri tipi di com





TATSUMI

elite



Quando Ocean si trovò tra le mani i diritti per il nuovo capitolo di Bubble Bobble, intitolato Parasol Star, decise di svilupparlo su tutte le piattaforme ancora "redditizie" nel 1992.
Fra i computer a 8 bit l'unico a salvarsi (per un pelo) fu il C64.

Quel porting, ritenuto molto importante visto il successo su C64 dei due capitoli precedenti (lo stesso Bubble Bobble e Rainbow Island), era già stato indicato come l'ultimo gioco prodotto e pubblicato da Ocean per l'8 bit Commodore.



Colin Porch assicura che i risultati raggiunti dalla sua conversione erano ottimi ed avevano piacevolmente sorpreso Ocean stessa.
Chissà se la sua grafica sarebbe stata vagamente simile a questa.

Consderata l'importanza dell'evento fu incaricato del lavoro quello che potrebbe essere definito il "nonno" dei programmatori del biscottone: Colin Porch.
All'epoca Colin aveva già 50 anni e nel suo curriculum poteva vantare le conversioni per C64 di Contra (qui in Europa conosciuto anche come Gryzor o Probotector), Operation Wolf e l'originale (e ben valutato) Head Over Heels.
Il programmatore andò incontro a questa impresa dedicandosi giorno e notte alla programmazione, dovendo rispettare le strette tempistiche di pubblicazione che avrebbero incluso tutte le piattaforme entro la fine dell'anno (degli altri sistemi si sarebbe occupata la Graftgold) .
Le pubblicità erano già su tutti i giornali e quando il gioco uscì...
Signori... una meraviglia di conversione!
Bello e divertente come Rainbow Island, pagava solo il fatto che l'arcade originale avesse meno appeal dei suoi due titoli precedenti. Ma su C64, oramai sul viale del tramonto, il gioco dimostrò che la macchina poteva ancora stupire e divertire!
Le recensioni furono tutte entusiaste e praticamente ogni possessore del C64 volle accaparrarsene una copia.
Immagino che chiunque di voi, infatti, lo abbia avuto e abbia caricato più volte la cassetta o il disco, anche solo per godersi la musica di accompagnamento e la grafica tondeggiante e fumettosa.

OK OK... non fate quella fac-

Schermate di gioco **tratte** da: www.mobygames.com

cia. Se vi state chiedendo come mai non ci abbiate mai giocato e non abbiate mai nemmeno visto questo titolo con il binocolo… beh, la verità è che la versione per C64 non fu mai rilasciata!!!
Ma allora perché annunciarla e poi cancellarla?
La versione ufficiale che diede il publisher, poche settimane prima dal lancio delle altre conversioni, fu che il programmatore incaricato del porting per C64, aveva subito un furto in casa e il ladro, oltre a portarsi via il computer con tutto il codice "in progress", si era fregato anche tutti i back up del titolo. A causa di questo evento nefasto, dovendo ripartire da zero, la versione C64 divenne impossibile da pubblicare nella finestra di lancio utile. Così Parasol Star per C64 sparì nell'oblio...

Ma già da subito la storia del furto puzzò molto agli appassionati: possibile che uno studio di programmazione e Ocean stessa non avessero back up costanti dei lavori salvati internamente proprio per evitare situazioni simili?
Si fece largo così il sospetto che fosse stata tutta una montatura per giustificare l'abbandono da parte di Ocean di una conversione di cui si erano pentiti. Il C64 era ormai in declino e anche se il gioco fosse stato un capolavoro, quanti profitti avrebbe potuto generare?
La convinzione che quel ladro non fosse mai esistito divenne quasi una certezza e tutti immaginarono che il povero Porch avesse dovuto interrompere la conversione e avvallare questa storia inventata dai suoi datori di lavoro.
Vi stupirà sapere che in realtà nessuna delle due versioni corrisponde a quanto accaduto.
E' lo stesso programmatore a raccontare una situazione ben diversa (e se possibile) ancora più triste e assurda.
Innanzi tutto vale la pena di sottolineare che un dettaglio era però autentico: Colin lavorava a casa propria. Era infatti un programmatore esterno e indipendente, una politica che Ocean aveva adottato spesso con le sue ultime conversioni per C64 al fine di risparmiare sullo sviluppo di una piattaforma sempre meno diffusa.
Questo fatto risulterà decisivo in tutta la faccenda proprio perché anche i famosi back up erano nella sua casa e non, come sarebbe stato lecito aspettarsi, al sicuro in qualche ufficio della Ocean.

Ma se non fu un ladro, chi privò il mondo della conversione di Parasol Star per C64?
La risposta è… una (ex) moglie furiosa!!!
Infatti la allora compagna del programmatore, a causa di una separazione non proprio pacifica e idilliaca, si vendicò del suo maritino distruggendo tutto il suo lavoro!
Spaccò il computer e disintegrò tutti i suoi dischi, compresi quelli di back up del gioco. In



Porch ha confermato che la conversione avrebbe mantenuto tutti i boss dell'originale!

Beh... ad essere onesti il nostro amico Colin ora può dire tutto quello che vuole visto che ogni bit del programma è andato perduto, del tipo " aveva sprite che si ridimensionavano in tempo reale, sfondi in parallasse e opzione 3D, oltre alla modalità battle royale e coop vs zombi"!



Le pubblicità dell'epoca... in basso a sinistra si vede la promessa di uscita anche per la versione C64.

Col senno di poi ci sarebbe stato bene un bell'asterisco accanto alla voce "Commodore 64" che avesse rimandato

pochi minuti tutto il lavoro di sei mesi venne spazzato via! Sopravvisse solo la demo iniziale che Colin aveva portato a Ocean, solo perché era ancora nella sua valigetta, demo che li aveva convinti ad assegnargli il lavoro.
Il povero maritino spiegò alla Ocean quanto successo e assicurò che, ripartendo da quella demo, avrebbe potuto riscrivere tutto in tempi abbastanza rapidi.
Ma Ocean non volle sentire ragioni e non potendo pubblicare la versione per C64 insieme alle altre (e non potendo quindi contare sugli investimenti pubblicitari congiunti) cancellò il progetto.

Forse un po' è vero che presero la palla al balzo per uscire dal mercato per il C64 in anticipo, ma la loro posizione è perfettamente comprensibile.
Ironia della sorte la storia del ladro venne davvero inventata da Ocean, ma non per coprire una loro scelta che poteva suonare impopolare, ma per risparmiare al nostro Colin Porch la diffusione di questa triste vicenda personale e, in fondo, perché sarebbe suonata meno assurda di una moglie distruttrice di computer!

Quanto avete letto è stato da me recuperato dal sito www.gamesthatwerent.com che tratta proprio di tutti i giochi mai rilasciati per C64 e Amiga e che ha l'intento non solo di narrare la storia del loro abbandono ma, quando possibile, anche di recuperare i prototipi del codice ancora disponibili.
Purtroppo Colin Porch non ha più quella demo realizzata in 3 mesi che portò a Ocean... e pertanto nulla della conversione è più disponibile, nemmeno un'immagine.
Quelle che vedete nell'articolo le ho taroccate io alla meno peggio per farvi credere che il gioco esistesse! ■

ATTENZIONE!!!

PARASOL STARS PER C64 ESISTE VERAMENTE, MA...



Nel maggio 2019 molti siti specializzati lanciano la notizia che Parasol Star sta per vedere la luce su C64, non grazie al suo programmatore originale, Colin Porch, ma per mano di un certo Simon Jameson.
A conferma di questo viene anche pubblicato un breve video del "work in progress" dal quale ho tratto l'immagine qui accanto.
Simon, tramite Twitter, chiede però la collaborazione di qualche altro talentuoso coder e artista per aiutarlo nella parte grafica e audio, oltre che con il complesso sistema di bonus, non nascondendo affatto lo stato embrionale del lavoro.
Le testate che trattano l'argomento si rivelano invece molto superficiali nel riportare la notizia e, pur non annunciando una vera data di pubblicazione on-line della rom, lasciano intendere che questa sia molto vicina, alimentando false speranze nei fan del C64.
Oggi, a quasi due anni di distanza da quel primo video, non è stata rilasciata alcuna informazione aggiuntiva sullo stato dei lavori e, per quanto ne sappiamo, il progetto potrebbe essere stato tristemente abbandonato… o distrutto da qualche moglie/fidanzata particolarmente vendicativa!

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

DATA EAST

imagine ...the name of the game®

COMMODORE 64
SPECTRUM

AMIGA
ATARI ST

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55



Noi fieri possessori di Amiga sappiamo bene quale fu la maggior lacuna del nostro amato computer anche in tempi in cui le sue capacità eccellevano: il controller con un solo pulsante di fuoco.
A questa limitazione, il più delle volte, si sopperiva con la creatività dei programmatori che, con contorsioni cerebrali degne di nota, riuscivano a spremere quel singolo tasto di fuoco come un limone.
In altri casi veniva utilizzata più furbescamente la tastiera (ad esempio la barra di spazio) come secondo pulsante: soluzione che, inutile dirlo, si rivelava il più delle volte molto scomoda.
Ma un genere di gioco in cui nessuna delle due soluzioni sembrava poter essere inserita efficacemente era proprio il così detto "picchiaduro", in particolare quello ad incontri in stile "Street Fighter".

Laddove infatti in sala giochi avevamo tre o quattro pulsanti dedicati alle mosse che, in combinazione con i movimenti del joystick, davano un grande spessore all'abilità e alla strategia di combattimento del giocatore, su Amiga trovavamo sempre il tutto ridotto in maniera drastica.
Come è facile intuire questa disparità veniva percepita anche nei confronti delle console e dei loro controller che, con la generazione dei 16 bit, iniziavano ad offrire tre, quattro o addirittura sei tasti di fuoco distinti.

Tanta era la fame di questo tipo di programma sul computer Commodore che spesso le riviste esageravano nel lodare giochi che personalmente trovavo mediocri, come ad esempio gli enormemente sopravvalutati Elfmania e Body Blows.
Ma proprio quando le speranze sembravano perse... ecco arrivare nel mese di dicembre '93 un titolo ritenuto "inconvertibile"... e che invece si rivelò eccellente. Quel titolo, lo avrete capito, era proprio



Meno colori e un solo pulsante di fuoco su Amiga, ma il gioco c'era tutto!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Il numero di personaggi controllabili non era elevatissimo, ma bastava per assicurare pomeriggi interi di divertimento.



Il vecchio "cartone in faccia"™ rimane sempre un'alternativa più che valida alle mosse più ricercate.

Mortal Kombat!

Riassumiamo il gioco per chi all'epoca non era ancora nato (unico motivo per cui potreste non conoscere il titolo): Mortal Kombat, prodotto dalla americana Midway Games, era il classico coin-op del genere "picchiaduro ad incontri" ambiento in un letale torneo di arti marziali: per proseguire al livello successivo veniva richiesto al giocatore di sconfiggere l'avversario in combattimenti "al meglio dei tre round".
Ciò che rese speciale questo coin-op e che lo trasformò in un successo planetario, oltre alla buona giocabilità, fu il suo stile visivo fatto di lottatori e sfondi digitalizzati uniti ad una iper-violenza resa ancora più cruda proprio dalla grafica realistica visualizzata a schermo.
Le "fatality", cioè le mosse mortali con cui si poteva concludere un incontro, divennero immediatamente oggetto di culto per tutte le compagnie di adolescenti dell'epoca!

Bene… come accennato, di fronte ad un prodotto di questa complessità e magnificenza grafica, l'idea di poterlo vedere riportato in maniera efficace nei dischetti dell'Amiga parve ai più come un sogno irrealizzabile.
Proprio per questo motivo l'impresa realizzata da Probe, uno studio che aveva già dimostrato sul C64 di saper fare l'impossibile in tema di conversio-



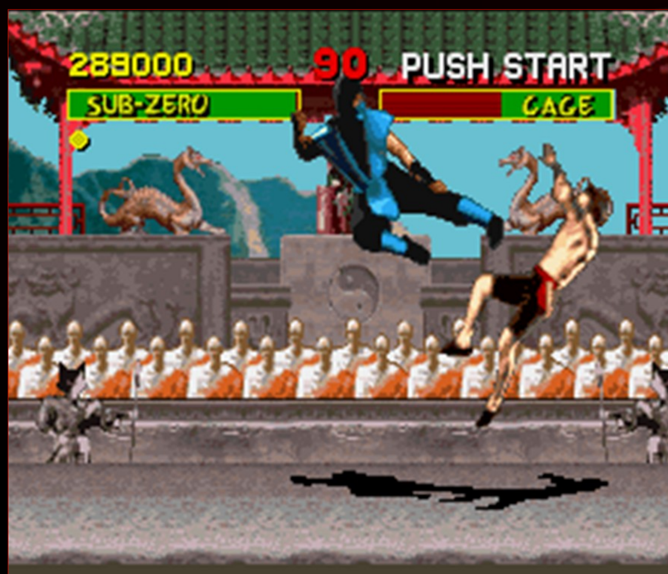
Livello bonus per aumentare il proprio "score"… non esattamente la parte del gioco che oggi si ricorda di più.



Anche su Amiga era possibile sbloccare l'avversario segreto: Reptile.



Ecco la vendutissima versione Megadrive. Piccola nota per la versione Mega CD che nacque senza nessun tipo di censura (non era necessario alcun codice per il livello di violenza originale)



La censuratissima versione SNES: scordatevi il sangue e le fatality più brutali.

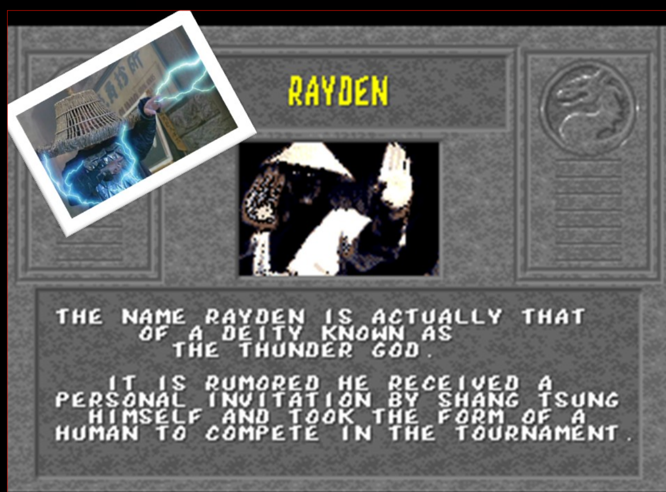
ni, aveva del miracoloso: la grafica infatti risultò efficace, la velocità del titolo fu ottima e la giocabilità si attestò su livelli elevatissimi, nonostante l'unico pulsante di fuoco disponibile.

Certo era innegabile che si fosse scesi a compromessi rispetto all'arcade, ma constatare che quel “giocone” girava bene su un “misero” A500 lasciò tutti con la bocca aperta.

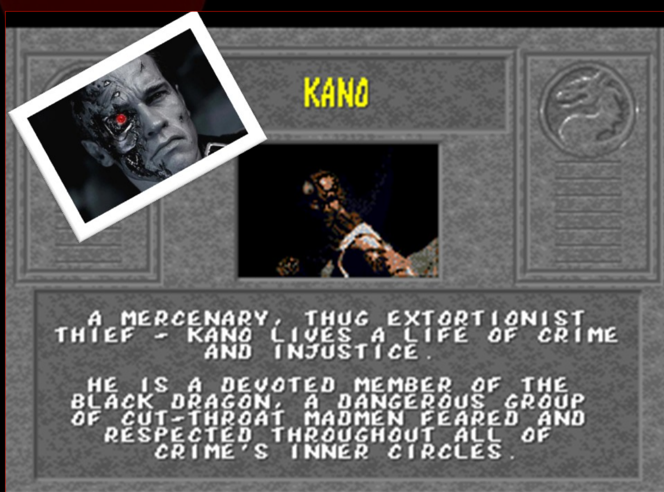
Il coin-op nella sua interezza, compatibilmente con i limiti della macchina, trovò posto nella memoria del 16 bit Commodore, compresi i suoi sette lottatori selezionabili, tutte le mosse iconiche viste in sala e l’ultra-violenza tipica dell’origi-nale, “fatality” incluse!

A fronte di un numero ridotto di colori e personaggi un pochino più piccoli di quelli visti in sala giochi, l’impressione di essere al bar, pur essendo a casa propria, era tangibile anche per i fedeli possessori di Amiga.

Giusto per ricordare la fedeltà della conversione, vale la pena di ricordare che il torneo stesso veniva replicato nella sua interezza, proponendo prima i singoli incontri con ciascun lottatore (incluso un match specchiato con il proprio alter ego), per poi dare spazio a tre incontri denominati “endurance” in cui si dovevano sconfiggere due avversari



E ora un po' di ispirazioni ammesse dagli autori:
Raiden, il dio del tuono, è basato sul nemico visto in Grosso Guaio a China Town



Kano, con il suo occhio bionico rosso, è palesemente ispirato al Terminator di Arnold Schwarzenegger.



Il Master System stava per schiattare... ma se ne andò alla grande sparando cartucce pregiate prima di morire!



Tale fu il successo del gioco che anche il Game Gear ebbe la sua bella conversione di Mortal Kombat... peccato solo per il quadro di gioco decisamente ristretto.

consecutivamente e, per concludere, i due combattimenti finali contro Goro e Shang Tsung.
A ulteriore dimostrazione della bontà del lavoro di Probe, anche in questa conversione, come in sala, trovava spazio perfino Reptile, il misterioso avversario che si poteva combattere solo riuscendo a condurre la partita in una determinata maniera.

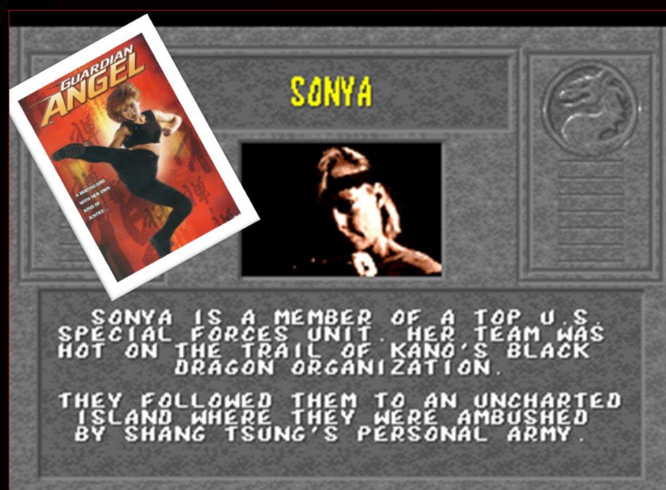
Degno di nota poi il comparto sonoro, con una riproduzione delle musiche, degli effetti e del parlato digitalizzato sufficientemente vicini agli originali, per quanto meno puliti e squillanti.

L'unico piccolo difetto che si sarebbe potuto imputare al gioco era riscontrabile nei caricamenti un tantino lunghi e nello swap tra i due dischetti... ma una volta iniziato a giocare si chiudeva volentieri un occhio su questi aspetti, credetemi.

Inutile dire che questa conversione venne accolta benissimo da stampa e giocatori, diventando un piccolo ed insperato gioiello nel parco titoli di questo computer e andando a chiudere con il botto l'ultimo



Liu Kang è l'equivalente di Bruce Lee... ma questa serviva davvero dirvela?



Sonya è invece liberamente ispirata alla star di arti marziali Cynthia Rothrock, molto conosciuta all'epoca.





In quegli anni il Game Boy non si lasciava sfuggire nessun successo, a prescindere dalla sua effettiva convertibilità.



Questa è la versione PC MS-Dos... ed in effetti, per i motivi scritti nell'articolo, è praticamente indistinguibile dall'arcade. Gran bel lavoro.

anno "ludicamente" florido per questa piattaforma che, dall'anno successivo, cominciò a soffrire in maniera sempre maggiore l'ascesa del PC e le console 16 bit oramai nel pieno del loro ciclo vitale.

E già che le abbiamo citate, diciamo subito che anche su queste macchine Mortal Kombat risultò un gioco eccellente, con le conversioni uscite prima su Megadrive e SNES danneggiate solo dalla censura (torneremo sull'argomento prima della fine dell'articolo) e successivamente su Ms-Dos che, forse per la prima volta, si rilevò di gran lunga la conversione migliore sul mercato.

Permettetemi però una citazione particolare anche per il porting realizzato per Sega Master System sempre ad opera di Probe e che risultò un gioco ugualmente ben fatto.

WHO IS... DANIEL PESINA?



Il signore che vedete in questa foto è Daniel Pesina, "attore/esperto di arti marziali" che ha interpretato Johnny Cage nel primo Mortal Kombat e, in maniera meno riconoscibile, anche i vari Scorpion, Sub Zero e Reptile.

Riprese questi ruoli anche in Mortal Kombat II, aggiungendo al suo curriculum i personaggi di Smoke e Noob Saibot. Entrò poi in causa con Midway per il mancato riconoscimento dei diritti di immagine perché, per quanto da lui riferito, si accorse che sempre più gente lo fermava per strada riconoscendolo come "il Johnny Cage di Mortal Kombat" e quindi riteneva di aver diritto ad una fetta dei guadagni del franchise. Questa sua richiesta si basava anche su accordi verbali con i capoccioni di Midway, i quali gli avevano assicurato che "si sarebbero presi cura di lui" se la serie fosse decollata…



Comunque sia, proprio sfruttando il contratto scritto su un tovagliolo che lo legava a Midway, il buon Daniel poté prendersi un po' di soldi pubblicizzando Bloodstorm, arcade concorrente di Mortal Kombat, sulle cui pubblicità comparve vestito in maniera simile al personaggio che interpretava in MK e con una bella nota che diceva "*Daniel Pesina, l'interprete di Johnny Cage in Mortal Kombat, è passato a Bloodstorm*". Per la cronaca dobbiamo segnalare che, oltre al fatto che Bloodstom lo ricordano in dieci persone scarse, il nostro Pesina perse pure la causa con Midway, per colpa di un sondaggio poco trasparente dove solo il 6% degli intervistati lo riconobbe come Johnny Cage. Ancora oggi rimangono però molti dubbi sul campione scelto per condurre tale indagine statistica da parte del tribunale. In maniera del tutto inaspettata (sì, sono ironico), a seguito della causa e della pubblicità fatta alla concorrenza, Pesina non venne richiamato da Midway per lavorare in MK III.

Curiosamente però dal gioco venne escluso proprio il personaggio di Johnny Cage e, secondo Pesina, ciò fu una implicita ammissione del fatto che la sua sostituzione sarebbe stata evidente agli appassionati della saga.



La versione Arcade... giusto per fare un piccolo confronto.

Anche sul fronte delle portatili ricordiamo sia l'immancabile conversione per Game-Boy, console che ancora regnava incontrastata sul mercato, sia la versione per Game Gear, portatile Sega sulla strada della dismissione ma che comunque poté godere ugualmente godere dei "combattimenti mortali" convertiti da Probe.

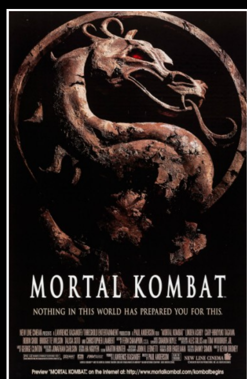
Ed ora un po' di curiosità su questo gioco:

- Jean Claude Van Damme avrebbe dovuto interpretare la parte di Johnny Cage, ma l'accordo non venne raggiunto perché l'attore era impegnato sul set di un film. Forse per questo l'abbigliamento di Johnny Cage è quasi identico a quello che il personaggi di Van Damme sfoggia nel film del 1988 "Senza esclusione di colpi" (Bloodsport) . Inoltre, lo "split punch" di Cage è palesemente ispirato da una mossa che Van Damme esegue nel film.

- Ed Boon (il capoccione dietro al gioco) in un'intervista ha rivelato che l'arcade di Mortal Kombat è stato creato da quattro persone in otto mesi di lavoro.

- Poiché il gioco arcade originale è stato scritto in linguaggio C, il porting su PC è prati-

MORTAL KOMBAT AL CINEMA...



Considerato il successo del brand "Mortal Kombat" presso una fetta di pubblico potenzialmente molto appetibile, Hollywood fiuta l'affare e verso la metà degli anni novanta si muove per acquisire i diritti cinematografici del gioco. E' New Line Cinema che alla fine riesce ad ottenerli e, senza perdere tempo, si butta a capofitto nella realizzazione della pellicola, affidandola al regista Paul W. S. Anderson. Il suo nome per noi videogiocatori è familiare perché, nel bene o nel male, si è poi legato all'interminabile saga di Residen Evil al cinema, oltre che al primo AVP - Alien Vs Predator - e al recente Monster Hunter (solo per citare i film tratti dal mondo videoludico). In quel 1995, anno di uscita della pellicola, il buon Paul è però sostanzialmente uno sconosciuto e, probabilmente, gli viene affidata la regia perché il suo ingaggio costa poco.
A dirla tutta, infatti, i produttori non credono così tanto in questo film e sembrano seguire una strategia ben precisa: spendere il meno possibile per portare una pellicola minimamente decente sullo schermo, nella speranza che i fan disposti a vederlo per il nome sulla locandina siano sufficienti a far guadagnare loro qualche spicciolo. L'economia produttiva è evidente già solo scorrendo i nomi del cast che compone il film: una vagonata di signori nessuno dotati di capacità recitative pari al livello "cane bagnato", tra i quali spicca un solo nome, cioè Christopher Lambert nei panni di Raiden, che rappresenta la classica star in decadenze disposta ad accettare qualsiasi ingaggio pur di pagare le bollette. Anche tutto ciò che si vede nel film è "povero": fotografia e scenografie a livello di una serie televisiva fantasy anni ottanta, costumi degni di una festa di carnevale che oggi sarebbero inferiori a quelli dei cosplayer più incapaci, effetti speciali pratici da film di serie C (Goro è uno spettacolo trash eccezionale) e effetti digitali "al risparmio" in un periodo storico nel quale anche quelli costosi spesso venivano male (se ne volete una prova cercate su You Tube la scena in cui si confrontano Scorpio e Johnny Cage!). New Line Cinema con questo discutibile approccio riesce a contenere il budget a 18 milioni di Dollari dell'epoca, una inezia per un film di questo genere, ma il pubblico si rivela meno ingenuo del previsto e il film è in flop pazzesc... NO!!! Ancora una volta la realtà supera la fantasia e Mortal Kombat raggiunge nel mondo ben 122 milioni di Dollari di incasso, diventando un successo commerciale probabilmente ben oltre i sogni più bagnati di New Line Cinema. L'inevitabile sequel è quindi subito messo in produzione, ma intelligentemente Anderson coglie la palla al balzo per fare il salto di qualità e andare a dirigere Punto Di Non Ritorno (Event Horizon), film che fallirà al botteghino, ma che il tempo farà diventare un vero e proprio cult della fantascienza horror.



LA STAMPA DELL'EPOCA...











Partiamo questa lunga raccolta di recensioni con le pagine pubblicate su TGM a dicembre 1993, nelle quali la rivista propone la propria recensione della versione Amiga di Mortal Kombat in quattro pagine belle fitte di foto ed informazioni!
La recensione è a firma di Mirko TMB Marangon e nel testo della stessa, lasciando da parte le informazioni necessarie sul tipo di gioco e sulle varie abilità dei protagonisti, viene segnalato come in questa occasione, a differenza di Nintendo e Sega, la censura non abbia toccato la conversione fatta da Probe, cosa che - giustamente - viene indicata come un "plus" non indifferente. Interessante anche l'annotazione che, oltre ad avere diversi finali per ogni lottatore, questo cambia a seconda della difficoltà scelta nelle opzioni all'inizio della partita: ottima trovata per costringere i giocatori pigri a non adagiarsi sugli allori ed aumentare allo stesso tempo la longevità del prodotto. A livello di box ne troviamo uno dedicato alle schermate bonus e uno, molto più interessante, che confronta Mortal Kombat a Body Blows Galactic, recensito anch'esso nello stesso numero. Come è giusto che sia il titolo Team 17 esce con le ossa rotte alla voce "giocabilità" e gode di un leggero vantaggio solo sul comparto sonoro che, in entrambi i casi, è stato curato dal mitico Allister Brimble.



Tre i commenti aggiuntivi dei redattori che completano la valutazione troviamo nell'ordine: BDM, che critica MK per la mancanza di strategia, ma loda la qualità della conversione, pur preferendogli Street Fighter II in versione arcade (e grazie al ca**o… che paragoni sono??? - Vabbè, sto giro il mio redattore preferito mi ha proprio deluso - n.d. AG); MAX dichiara che, pur non amando l'arcade originale, forse siamo di fronte al miglior picchiaduro mai uscito su Amiga (ma consiglia comunque di comprare anche Body Blows Galactic… boh!); MA invece, salomonicamente, dice che tutti e due i picchiaduro usciti su Amiga (MK e BBG) hanno pro e contro e comuqnue preferisce Street Fighter II in sala giochi (pure tu ti ci metti??? -n.d. AG), ma lascia comunque intendere che alla fine MK sia migliore sul 16 bit Commodore.
Nel giudizio finale vero e proprio, quello che poi porta al voto dato al gioco, TMB segnala che la grafica ha qualche difetto e compromesso ben visibile (sprite scontornati male, fondali non animati) e il sonoro è un po' deludente, ma rimane comunque il picchiaduro più giocabile e divertente apparso su Amiga dai tempi di IK+ (cioè da TANTO tempo). Voto finale… 92% e Star Player meritatissima.

Degno di nota poi l'update che TGM dedica a MK il mese successivo, recensito questa volta nella sua incarnazione PC. Al di là del voto di poco superiore a quello Amiga, cioè un 93%, e della medesima "medaglia" Star Player, Stefano BDM Petrullo dichiara apertamente che la versione Ms-Dos, giocata da un 486 DX33 in su, è in assoluto la migliore conversione di MK disponibile sul mercato. Più bella e fedele anche della controparte console. Ok… oggi sappiamo che il porting è stato molto facilitato dal linguaggio di programmazione utilizzato per l'arcade originale, ma rimane comunque un momento storico che fotografa benissimo un cambiamento del mercato oramai evidente in quel gennaio 1994: il PC sta diventando una piattaforma di gioco capace di imporsi anche in generi dove prima non eccelleva, proseguendo un cammino evolutivo iniziato nel 1990 e che ha oramai creato un gap con l'Amiga impossibile da colmare per la Commodore.
Certo, è giusto ricordare che parliamo sempre di computer che all'epoca costavano quattro o cinque volte un Amiga e dodici volte un Mega Drive, ma la grande differenza è che fino ad un paio di anni prima, con la stessa disparità di costo, certi giochi su Ms-Dos potevi solo sognarli.



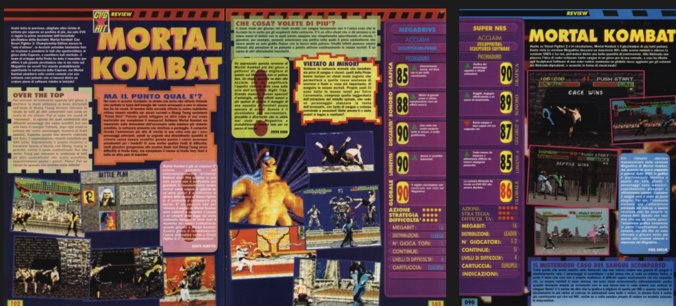




Siamo sempre a dicembre '93 e Mortal Kombat viene recensito anche su K con tre belle pagine dedicate al titolo Midway
All'interno di una recensione molto ben fatta, che rispetto a TGM mantiene comunque toni sempre più seri e professionali, si dice apertamente che MK è decisamente migliore di Body Blows Galactic e che finalmente il K-Parametro dei picchiaduro, IK+, è stato scalzato dal suo trono dopo anni di indisturbato dominio.
Completano l'analisi un bel box con tutti i personaggi, giocabili e non, presenti nel gioco (escluso solo il segretissimo Reptile) e un confronto diretto con altri giochi della categoria su Amiga,Street Figher II e i due Body Blows, contro i quali MK della Probe non può che trionfare con una "flawless victory"! Il giudizio finale definisce la conversione come un "gioiello" giocabile, longevo e divertente da giocare in due. Peccato solo per i caricamenti fastidiosi con un solo drive e qualche difficoltà nel controllo con il joystick ad un solo pulsante che richiede una precisione esagerata in alcune situazioni. Voto 918, medaglia di K-Gioco e K-Grafica e nuovo K-Parametro del genere. E tutti gli altri picchiaduro… muti!

Esattamente come TGM, anche K il mese successivo dedica una pagina alla versione PC di MK e, allo stesso modo, lo dichiara senza ombra di dubbio il miglior picchiaduro su PC, con grafica eccellente e ottima giocabilità, Unici difetti: la necessità di una macchina potente per farlo girare (all'epoca vista almeno in un 486) e la violenza presente che potrebbe disturbare i più sensibili. Si nota anche uno scrolling leggermente meno fluido che su Amiga, compensato però dai 256 colori e dal parallasse dei fondali. Altamente consigliato, infine, l'uso del Gravis GamePad, visto il pieno supporto ai suoi quattro tasti di gioco. Voto 920.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

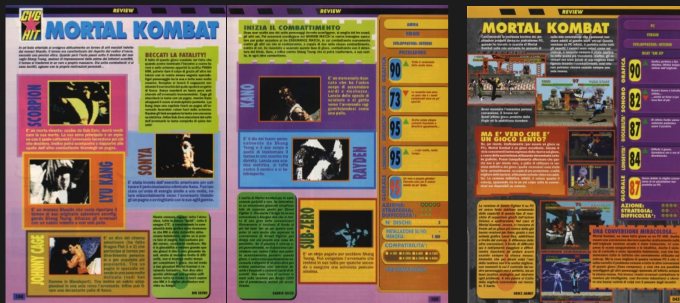


Su C+VG, vista la sua natura multiformato, le recensioni di Mortal Kombat nei mesi si sprecano! Si parte nel settembre 1993 con due pagine dedicate alla versione Mega Drive. L'articolo è tradotto dalla versione inglese e assegna un bel 90% di globale e medaglia "CVG HIT!" e l'indicazione che si tratta del miglior picchiaduro uscito fino a questo momento sulla console Sega. Come prevedibile uno dei box segnala anche il fatto che tramite un cheat code sia possibile ripristinare la violenza dell'originale, dettaglio fondamentale per aumentare l'appeal della cartuccia per gli amanti del coin-op.

Il mese successivo una pagina di "update" provvede a fornire il giudizio anche del porting per Super NES che, tecnicamente e graficamente, si dimostra superiora alla concorrenza Sega, ma alla fine si porta a casa "solo" un 86% di globale. Quale sarà il motivo di questa disparità? Immagino lo abbiate indovinato già tutti: la assurda (e non aggirabile) censura Nintendo!

A novembre 1993 è invece la volta di MK per Game Boy, anche qui "liquidato" in una paginetta: alla fine sprite grandi e belli, ma azione un po' lenta che mina il gioco, limite che gli consente di raggiungere solo un 78%, parola di Paolo Cardillo che ne ha curato la recensione. Viene anche segnalata l'assenza di Johnny Cage, ma alla fine non sembra minare così tanto l'esperienza di gioco, così come la sola presenza di due tasti di fuoco, comunque ben sfruttati.

Saltiamo così a gennaio 1994 con la recensione dedicata alla versione Amiga che, comprensibilmente, non riprende troppo i dettagli della storia e del gameplay (oramai risaputi e scritti mille volte) ma si concentra piuttosto sui personaggi giocabili, dedicando a ciascuno una piccola scheda. Nei commenti a questo porting viene fatto un plauso per l'assenza della censura e per la giocabilità molto elevata del titolo, ma si consiglia caldamente l'uso di un disk drive esterno. Il voto finale la dice lunga sulla validità della conversione con il suo 95% e "CVGHIT!" in bella mostra. L'unico aspetto che viene criticato nella tabella finale sul 16 bit Commodore è il sonoro mediocre.



Chiudiamo il giro di C+VG ad aprile 1994 con una ulteriore (e doverosa) pagina dedicata alla versione PC di MK.
Contrariamente alle riviste concorrenti già viste, in questa circostanza il voto assegnato è inferiore (e non di poco) a quello di Amiga, SNES e MD, cioè un 87% che sembra indicare un porting inferiore alla maggior parte della concorrenza. In realtà nel commento viene invece stabilito che, a parere del redattore (Deniz Ahmet), questa è la migliore conversione sul mercato. Viene inoltre sottolineato come risulti anche più difficile di tutte le altre, a dimostrazione della sua fedeltà nei confronti del coin-op. E allora quel voto? Beh, potremmo dire che sono difformità inevitabili quando un valore numerico viene assegnato soggettivamente da persone diverse… anche se, a voler essere pignoli, dare un occhio a quanto scritto nei mesi precedenti per dare un voto più coerente non avrebbe guastato.







Non ci resta che chiudere con Consolemania e le sue recensioni di MK!
La rivista parte a settembre 93 con ben cinque (!!!) pagine tutte dedicate alla versione Megadrive che esce vittoriosa dalla prova con un bel 91% di globale. Nell'articolo trovano spazio le schede dei vari lottatori, un box che annuncia le altre console su cui arriverà il gioco (lasciando un dubbio sulla possibilità che il gioco arrivi anche su Master System e NES).



A novembre 1993 la rivista fa doppietta e propone la recensione sia della versione Super Nes che Game Boy. Partiamo da quella per il 16 bit che, già a prima vista, conferma il voto dato al porting Mega Drive: 91%. Andando però a leggere nel dettaglio l'articolo di Piermarco Rosa non si può non notare la totale assenza di qualsiasi accenno alla censura che ha letteralmente stravolto il gioco. Nel testo si indica perfino che sono presenti le "fatality" che, oramai dovreste saperlo, su SNES erano drammaticamente edulcorate. Perché non citare una così grave mancanza, innegabile punto di interesse dell'originale? Sono certo che ognuno di voi avrà la propria spiegazione. ;-)
La seconda, quella per Game Boy, è scritta da Paolo Besser e assegna un 78% al programma che, sulla portatile Nintendo, risulta troppo scattoso e con una giocabilità piuttosto limitata. Alla fine risulta interessante solo per l'assenza di concorrenti sulla piattaforma.

camente una copia perfetta del codice di partenza. Questa versione è pertanto pressoché identica a quella da sala non solo come grafica, ma anche come gameplay.

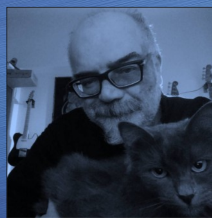
- Reptile, un lottatore segreto affrontabile solo conducendo la partita in un determinato modo, è rimasto sconosciuto fino al 1993 inoltrato. Solo quando Tim Boone aggiunse degli indizi in una revisione della rom e rivelò in un'intervista come poterlo affrontare, il grande pubblico scoprì la sua esistenza e tornò sul coin-op con il nuovo obbiettivo di sbloccarlo.

- La violenza del gioco fu al centro di molte polemiche ma, paradossalmente, questo titolo fu uno dei motivi per cui Nintendo rivide la sua politica censoria per i giochi convertiti sulle proprie console. La versione SNES infatti venne privata del sangue e fu stravolta da "fatality" decisamente meno cruente. Se da un lato nel tempo tutto ciò ha reso questo porting una versione da collezione per gli amanti della saga, d'altra parte all'epoca fu una tremenda perdita economica per Nintendo, in quanto il gioco su SNES vendette molte meno copie della versione per Megadrive.
Per la cronaca anche la versione Megadrive era parzialmente censurata, ma vennero diffusi subito sulle riviste dei cheat che sbloccavano la modalità "uncensored" sulla console 16 bit della Sega.
Il risultato fu che per ogni copia SNES venduta, Sega piazzava ben sei copie di Mortal Kombat per Megadrive!



- Gli autori del gioco hanno esplicitamente ammesso le loro fonti di ispirazione per la creazione dei personaggi di Mortal Kombat e per alcuni di essi diciamo che non ci siamo per nulla stupiti. Ad esempio Jhonny Cage era l'equivalente di Van Damme (e vorrei vedere... visto che lo doveva interpretare).

- Le versioni portatili, probabilmente per questioni di memoria, videro scomparire uno dei personaggi giocabili, offrendo "solo" sei combattenti con cui affrontare il torneo. Curiosamente ad essere sacrificato nelle due versioni non fu lo stesso lottatore: su Game Boy, infatti, scomparve Johnny Cage, mentre gli utenti Game Gear dovettero fare a meno di Kano. ■



IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Pur essendo un "semplice" gioco di combattimento Mortal Kombat aveva dalla sua litri e litri di sangue digitalizzato. Irresistibile. Per molto tempo portai appuntata sul chiodo la spilletta gialla con il dragone nero, il logo del gioco, che fu distribuita in allegato ad una rivista del settore.



Enrico Callegarin
Sul Megadrive mi ricordo ancora il "codice del sangue": digitare i tasti ABACABB nella schermata iniziale ed il gore è servito...Che ricordi. Avevo consumato la cartuccia.

Gianluca Rubino
L'ho macinato su sega megadrive, sia l'uno che il due!

Gabriele Sondrio
Lo avevo per Amiga 600, poi Mega Drive e PC… e quanto ci ho giocato in sala... Nella bocciofila del paese!
[*Mi sembra il gioco giusto da mettere in una bocciofila piena di anziani! N.d. AG*]

Beppe Randisi
Io l'ho avuto su SNES!
Ricordo che la cartuccia costava 59000 lire. Soldi racimolati qua e là. Bella grafica e ottimo sonoro chiaramente censurato ma giocabilissimo!

Massimo Patta
Ovviamente avevo la versione Amiga.

Stefano Telloli
Bellissimo!!! Mi manca ancora!!!

Davide Bellavita
Quanti gettoni in sala giochi…

Alessandro Bovini
Quanto me la ricordo questa recensione! L'ho consumato su PC! Girava bene anche sul mio 486 25Mhz!

Gianluca Menti
Ok, probabilmente su PC girava meglio, ma ragazzi: quanto costava una console e quanto un 486 DX33? Ricordo ancora la gita di 5a superiore che ho perso perché ho usato i soldi per prendere 486 SX 25 di semicontrabbando e una SB16. Perché ricordiamocelo, al tempo i PC avevano bisogno pure della scheda audio! (altri 350 mila lire, grazie!)



AntaGamers
Gianluca Menti Verissimo... ma a fronte di quella spesa spesso non avevi nemmeno un gioco superiore alle console o all'Amiga 500. In questo momento storico invece si stava inesorabilmente invertendo il trend e, di conseguenza, tutto il mercato.

Alessio Gardenti
Io avevo la versione per PC. Fantastica!

Elio Cannone
Ricordo la grafica reale: infatti ho scoperto che venivano renderizzati lottatori originali e che si è ricorso alla digitalizzazione di veri attori cinematografici, anche se certo non tra i più famosi, con tecniche all'avanguardia per l'epoca.

Antonio Scalas
Fantastico! Gioco ancora la serie, ma l'originale dava quel senso di cruda violenza gratuita che... mmm... ricordo persino quel preciso numero di K!

Mirko Meo
Piu che altro mi e' partito un film quando ho letto body bowls... lo avevi rimosso!

Carmelo Costa
Appena preso il Pentium questo era uno dei giochi che girava spesso sul mio PC! Ci giocavo con mia sorella cercando di fare fatality!

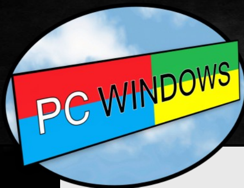
Karmy Santov
Consumato fino all'inverosimile su Amiga 500+, ricordo ancora come eseguire alcune fatality e gioivo nell'animo nel farle ai miei amici/avversari. Poi giocato anche su Pc e la situazione era la stessa. Uno dei picchiaduro più belli e cruenti di quegli anni (ed ero uno a cui piaceva tanto anche Body Blows). MK era ed è tuttora un must-have per tutti gli amanti dei picchiaduro.

Giulio Cesare
Potrebbe essere un post scritto da me (incluso anche il giudizio sui vari Elfmania e Body Blows), tanto è aderente all'esperienza personale. Comprato con i soldi racimolati a Natale del 1993 (70.000 lire), una volta giocato non riuscivo a crederci: finalmente anche noi amighisti avevamo un arcade 1vs1 che non sfigurava rispetto all'originale. Indubbiamente a livello tecnico prendeva la paga rispetto alle versioni PC (numero uno assoluto), Megadrive e SNES (come hai scritto, purtroppo rovinata dalla censura, scelta miope di Nintendo che non aveva compreso che buona parte del successo di MK dipendeva proprio dall'estrema violenza), ma compensava questa mancanza con dei controlli perfetti per un joystick ad un pulsante, rendendo mosse speciali e fatality molto comode da realizzare (specifico comunque di essere scarsissimo in questo genere, infatti l'abbondanza di tasti mi ha sempre e solo creato confusione). Oltretutto, il sangue c'era tutto, senza nemmeno dover inserire un codice. Nel 1994 casa mia era diventata sede di sfide infinite con gli amici delle scuole medie…

Dorota BD
Yeah, finish him!



Fino all'ultimo secondo sono stato indeciso se assegnare la "silver" a questo titolo già solo per l'epica impresa realizzata da Probe di riuscire a portare il gioco su Amiga in maniera così efficace, sacrificando il necessario e adattando così bene il sistema di controllo ai joystick con un solo pulsante. Poi però ha prevalso l'idea di restare un pelo sotto quella soglia, principalmente perché su questa macchina esiste anche il secondo capitolo.
Vale la pena recuperarlo? Se siete amanti della piattaforma Amiga la risposta è "sì, assolutamente!" (ma da amighisti mi sorprenderebbe il fatto che non lo abbiate mai giocato), se invece siete amanti dell'arcade di Mortal Kombat, consiglierei di recuperare la versione Ms-Dos che, tra tutti i porting casalinghi, è di certo la più fedele. Per chi non lo sapesse MK è recuperabile in un pacchetto contenente i primi tre capitoli della saga sulla piattaforma GOG a soli 5 Euro!



STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Bridge Commander è forse l'unico gioco sull'universo di Star Trek che può fregiarsi del titolo di "simulatore di capitano di nave stellare" e, più in generale, rimane ancora oggi una delle esperienze ludiche più interessanti ambientate nel fantastico mondo creato da Gene Roddenberry.

Uscito nel 2002 sotto etichetta Activision, va ricordato che venne in realtà realizzato da Totally Games, software house dietro la quale c'era il creatore dei grandi simulatori di volo "realistici" della Lucas (Battlehawks 1942 , The Finest Hour - The Battle of Britain e Secret Weapons of the Luftwaffe), oltre alla serie X-Wing/Tie Fighter.
Lawrence Holland, questo il nome del genio che aveva realizzato i titoli citati, lavorò sul progetto come direttore creativo, in quanto "boss" della Totally Games. Così, dopo averci fatto volare sugli aerei della seconda guerra mondiale e dopo averci fatto percepire la Forza sui caccia spaziali di Star Wars, Holland si prese l'onere di farci vivere l'esperienza di un capitano al centro della plancia di una gigantesca nave stellare.

E' bene dirlo subito: il risultato finale fu assolutamente di grande livello.
Infatti dopo 4 anni di lavoro (Bridge Commander venne iniziato nel 1998), il team partorì il titolo che ogni fan della Next Generation aveva sempre sognato in quanto consentiva di vivere in prima persona tutto quello che per anni si era potuto solo vedere "da lontano" nelle puntate della serie: i grandi punti fermi del telefilm come alzare gli scudi, lanciare i siluri, convogliare l'energia sui vari sistemi dando ordini a tutti i membri dell'equipaggio nella plancia venivano magica-



Nel menù a sinistra potete notare la situazione scudi del nemico che avete puntato, subito sotto i vari sistemi del nemico su cui focalizzare i colpi e ancora più sotto il radar bidimensionale con la posizione delle navi.

Ci avviciniamo ad una base stellare e il nostro timoniere ci guarda pregando tutti i suoi santi che la grafica poligonale migliori in fretta, perché così com'è si sente a disagio, in particolare per quella mano deforme!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

2002


Avete mai visto una classe Galaxy "morsicata davanti"? Beh, ora la avete davanti!
Sono i simpatici effetti collaterali di un disgregatore romulano.

mente messi nelle mani del giocatore/fan che, credetemi sulla parola, sentiva un brivido correre lungo la schiena ogni volta che ordinava l'allarme rosso!

Come il titolo del gioco lascia intuire, infatti, la nostra avventura in single player veniva vissuta dalla plancia della nave, ma questo non diminuiva la capacità della storia di catturarvi: voi, giovane primo ufficiale della Dauntless, nave di classe Galaxy (stesso modello della Enterprise D), assistevate impotenti alla morte del vostro capitano a causa di una improvvisa esplosione della stella del sistema in cui vi trovavate. La Dauntless, danneggiata, riusciva a fuggire e così venivate promossi sul campo a capitano del vascello: spettava quindi a voi e alla vostra nave indagare sulle cause che avevano creato quella inaspettata supernova in un sistema densamente popolato.
Da notare che poi la storia portava tutto l'equipaggio a trasferirsi a bordo della modernissima USS Sovereign, la nave prototipo (e gemella) della Enterprise E, dando così la gioia ai giocatori di comandare entrambe le stronavi "avute" dal Capitano Picard.

E proprio il capitano Picard compariva insieme all'Enterprise all'inizio del gioco per fare da mentore (leggetelo come sinonimo di "tutorial") al giocatore.
Oggi si direbbe che erano espedienti e scelte di trama evidentemente "fan service" ma, a dire la verità, questo era proprio un gioco al servizio dei fan, quindi perché ci dovremmo scandalizzarci per questi aspetti del programma?

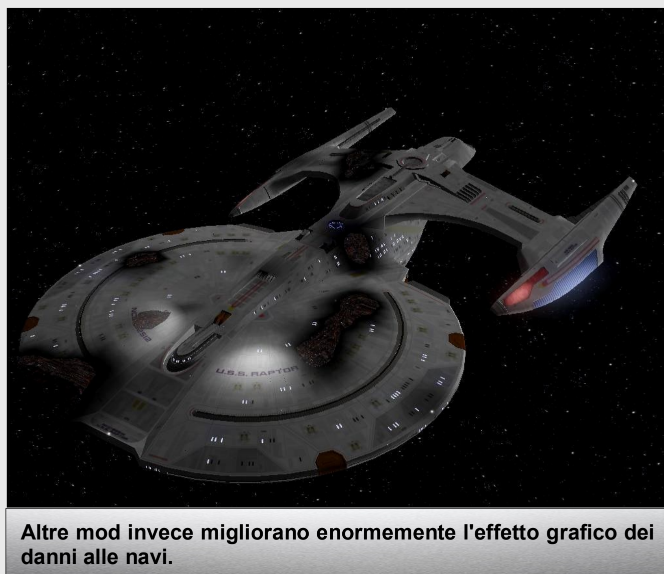
Alla fine Bridge Commander, è diventato per molti un vero e proprio mito, giocato e rigiocato ancora oggi, dopo quasi venti anni dalla sua uscita!
Ma quale è stato l'elemento del programma capace di renderlo così longevo? Beh, non guardate la campagna appena citata che, per quanto valida, non sarebbe stata mai in grado di dare al gioco un tale valore nel tempo.
No, non fu nemmeno la componente multiplayer, per quanto molto carina, a catalizzare l'attenzione dei Trekker più duri e puri (modalità peraltro che non so nemmeno se an-


Nulla vi impedisce di fare dei mix improbabili, come Klingon della serie classica a bordo di una Nave di classe Galaxy.

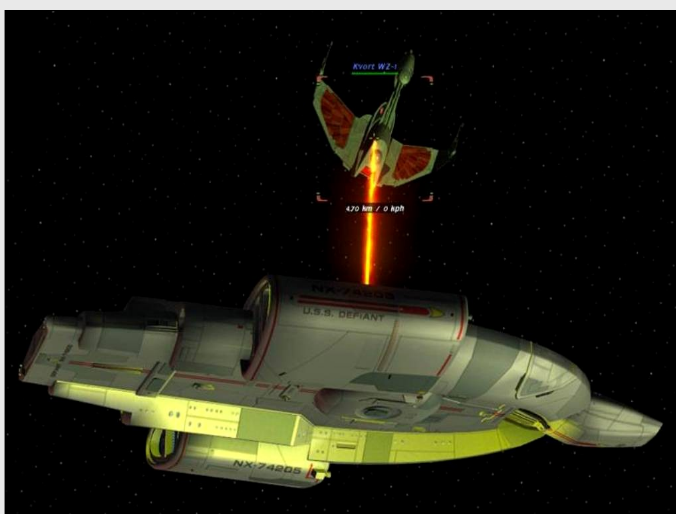

Dalla plancia della Dauntless osserviamo i danni che abbiamo fatto ad una nave cardassiana.



La copertina del gioco... sarà ma quel profilo mi sembra proprio quello di Jean Luc...


Altre mod invece migliorano enormemente l'effetto grafico dei danni alle navi.

cora funzioni).
Per una volta, incredibile a dirsi, quello che ha reso questo gioco quasi eterno, sono state le battaglie veloci, le cosiddette, "skirmish".
Questo fatto può sembrare strano ad un profano, ma non a chi conosce il mondo di Star Trek! Vi siete mai chiesti se due Falchi da Guerra romulani avrebbero potuto sconfiggere l'Enterprise E? E se in quella situazione insieme all'Enterprise E ci fossero stati anche due Sparvieri Klingon? E se con i Romulani ci fossero state anche delle navi Cardassiane?
Questo gioco poteva rispondere a questi vostri quesiti, permettendovi di creare le battaglie che preferivate, inserendo tipologia e numero di navi in maniera del tutto libera nei due schieramenti che si dovevano affrontare, aggiungendone anche a battaglia iniziata (insomma... diciamo che potevate far arrivare i rinforzi per creare situazioni ancora più complesse).
Io, come qualunque appassionato, ho ricreato molte battaglie viste nella serie e anche scontri mai avvenuti, quelli che magari nelle puntate "vere" erano stati risolti pacificamente... Così, giusto per vedere come sarebbe andata (ad esempio lo stallo alla fine dell'episodio intitolato "Il Traditore" di TNG, che finiva senza un solo colpo sparato, io l'ho fatto diventare un'epica battaglia)!
Già con il numero di modelli di astronave presenti nel gioco base (non molti, per la verità)


Nel gioco base non mi sembra ci fosse la Defiant... ma ovviamente potete scaricarla e aggiungerla al "roster".
In tutta sincerità era una delle navi che comandavo più spesso: la adoravo!


Tra le varie mod disponibile che ne sono parecchie che aumentano gli effetti legati alle esplosioni e alle scie di plasma, come quelle nella foto che vedete qui.


Come vedete ci sono anche tutte le navi della serie Enterprise, a partire, ovviamente, dalla NX-01



Oltre alle plance, è possibile scaricare anche le divise: in questo caso siamo proprio a bordo della NX-01

questa modalità era una droga... ma i modder sono stati in grado di donargli una longevità ancora maggiore permettendo al giocatore di inserire vascelli dell'universo di Star Trek provenienti da tutte le epoche delle varie serie televisive prodotte (alcune di queste navi addirittura con la riproduzione della plancia vista in TV). Il fatto che esistano schede tecniche accuratissime delle varie astronavi dei telefilm, anche di quelle che si intravedono per mezzo secondo in una concitata battaglia stellare (Dio salvi i nerd... quelli veri!), ha fatto in modo che pressoché ogni nave (OGNI NAVE!!!!) di Star Trek sia oggi inseribile in questo gioco e risulti utilizzabile nelle vostre battaglie veloci.
Se cercherete su You Tube il titolo di questo gioco vi renderete conto di quanti video siano stati creati così, proponendo anche scontri piuttosto improbabili.

Passando invece alla grafica, quella di Bridge Commander era già molto buona all'epoca al punto che al giorno d'oggi riesce a difendersi abbastanza bene, ancor di più una volta installate le varie mod grafiche che ne migliorano il risultato finale (sì, per questo gioco sono state fatte anche quelle).

Volete sapere quindi gli unici due problemi di questo titolo? Beh il primo è che se si inseriscono troppe navi (e quando dico troppe, intendo almeno trenta) il gioco tende ad andare in crash regolarmente, forse


E se credete che la comunità non produca più nulla... niente di più sbagliato. E per dimostrarvelo beccatevi la Discovery dell'ultima serie uscita su Netflix.



No, non è un errore: le mod vi permettono di schierare anche navi di universi completamente diversi come quelli di Mass Effect, Battlestar Galactica e Star Wars!

PC "Star Trek: Bridge Commander" è un simulatore spaziale molto ben congeniato per diversi motivi, su tutti l'atmosfera generale del gioco che è quanto di più vicino alle produzioni televisive e cinematografiche si sia mai visto sugli schermi di un PC, realizzata anche grazie a un gameplay più riflessivo che lascia al giocatore il tempo di valutare ogni aspetto con cura, evitando il cosiddetto effetto shoot'em-up. Questo elemento è già sufficiente a farne un acquisto obbligato per ogni trekker: per tutti gli altri possiamo dire che i punti a favore di questo titolo risiedono in un sistema di gioco pratico e intuitivo e in un'interfaccia molto semplice e ben congeniata, una trama ricca di spunti e di un impatto audio/video di eccellenza. A volerla dire tutta, però, non possiamo non citare alcuni difetti che in parte ne minano il risultato globale. Parlando di longevità non possiamo non constatare come il gioco scorra fin troppo linearmente verso una conclusione non certo impossibile da raggiungere, complice anche un livello di difficoltà mal calibrato, oppure la scarsa varietà di incontri, limitata a solo poche razze e poche navi differenti.

HARDWARE Per giocare a BC è sufficiente possedere un PC dotato di processore a 300 MHZ o superiore con almeno 64 MB di memoria RAM, una scheda accelerata 3D da 16MB compatibile con DirectX 8.0a e almeno 650 MB di spazio su disco fisso.

TGM uscito nelle edicole ad Aprile 2002 aveva in copertina lo speciale dedicato al quarto capitolo del Grand Prix di Crammond, ma al suo interno trovava spazio anche la recensione di questo Bridge Commander redatta dal buon Massimo Nichini che, come potete leggere qui a sinistra, non si dice esattamente entusiasta del gioco: il voto finale viene frenato da una trama lineare, da una campagna che, per quanto ben scritta, giunge troppo in fretta alla sua conclusione e da un numero di navi disponibili nel database eccessivamente limitato. Il gioco viene quindi ritenuto degno di un "modesto" 75%, non esattamente un voto di eccellenza.
E sapete che vi dico? Nonostante quanto di buono io vi abbia esposto riguardo al titolo lungo tutto l'articolo, mi trovo sostanzialmente d'accordo con l'analisi del redattore, effettuata sulla versione "liscia" del programma.
A salvare Bridge Commander e a mostrarne il vero potenziale, infatti, sono state tutte le mod rese disponibili nel tempo dagli appassionati e che sono andate a rendere questo gioco enormemente più vasto e completo, permettendo di ricreare scontri di qualsiasi epoca e con qualsiasi nave del franchise!
Prendetelo pure come il classico esempio di quanto internet e il lavoro dei fan possa aumentare il valore di un prodotto videoludico potenzialmente valido ma giunto sugli scaffali, per mille motivi diversi, senza poter esprimere il suo massimo potenziale.

Già che ci siamo vi prego anche di notare l'hardware necessario per far girare il gioco.
La domanda nasce quindi spontanea: con le tecnologie dei computer moderni quanto bello potrebbe essere un Bridge Commander 2???

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA
75

perché le mod lo fanno girare oltre i limiti previsti dal motore di gioco; il secondo è che oggi Bridge Commander non è acquistabile su nessuno store digitale in maniera legale.
Se non lo possedete già, quindi, o avete la fortuna di recuperarlo in qualche mercatino dell'usato (non lasciatevelo scappare se succedesse) o lo dovete ottenere in modi poco leciti (che, ahimè, in questo caso diventano quasi necessari e legittimi). ■

Cristiano Parolini
Spettacolare... da trekker incallito devo averlo... non immaginavo si potessero fare tutte queste cose. Bravo bella recensione.

Maurizio Carnago
Finora l'ho solo sentito nominare, ma ora, questo approfondimento, devo recuperarlo a tutti i costi!

Giuseppe Bianco
Mai visto questo gioco e me ne tengo alla larga, se avessi un gioco di Star Trek che mi permette di guidare le varie astronavi vivrei chiuso dentro, passerei ore a guardarmi i modelli delle astronavi da ogni angolazione possibile, sarei come un eremita, meglio stare alla larga da 'sta roba, è roba che fa tanto male ahahahhahahaajaah

AntaGamers

Un gioco poco conosciuto, sottovalutato all'epoca ma amato da chi ha avuto la fortuna di recuperarlo nel tempo (che, purtroppo, temo non siano in molti)... ecco cosa è in breve Bridge Commander! Probabilmente è il tipo di gioco per cui questa rivista merita di esistere, perché al di là della analisi dei titoli più famosi della storia che tutti conoscono, è proprio su questi gioielli seminascosti nelle pieghe della storia che è doveroso fare luce!
Se siete fan di Star Trek e non vi spaventa recuperare ISO online e smanettare con varie mod per arricchire il gioco, questo Star Trek Bridge Commander merita di venire installato sul vostro hard disk e di rimanerci per molto (ma davvero molto) tempo! Ora scusatemi, devo condurre una classe Galaxy e due Nebula contro tre Falchi da Guerra romulani. Engage!



STARCRAFT

3 SPECIE IN CONFLITTO E UN SOLO LEADER: TU!

STRATEGIA IN TEMPO REALE, AMPIE ED AVANZATE POSSIBILITA' DI CONTROLLO E CONFIGURAZIONE, 30 DIFFERENTI MISSIONI SU DIFFERENTI PIANETI ED INSTALLAZIONI, MAPPE 256X256 CHE GARANTISCONO UN'AREA DI GIOCO 4 VOLTE SUPERIORE A WARCRAFT.

DELPI

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60, 8 Mb RAM (16 Mb PER L'OPZIONE MULTI-PLAYER), WIN '95, SVGA, MOUSE, LETTORE CD-ROM 2X.

£ 99.900

Davidson.
Teaching Tools From Teachers

Numero Verde 167-821177



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

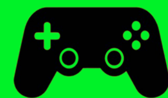
THE WALKING DEAD SAINTS & SINNERS

Questo titolo, disponibile su tutte le piattaforme di gioco VR del mercato (PCVR, PSVR e Quest), ha fatto molto parlare di sé nella comunità degli appassionati di realtà virtuale, perché uscito un po' sottotraccia ma rivelatosi invece uno dei giochi più complessi, longevi e vasti disponibili sui caschetti odierni.
Ho recuperato il titolo grazie alla sua versione Oculus Quest 2, perdendo innegabilmente qualcosa in termini di qualità e complessità grafica, ma guadagnando molto in termini di fruibilità grazie all'assenza di qualsivoglia cavo.
Non mi soffermerò sui dettagli e sulle meccaniche del gioco, per quello potrete recuperare una delle tante recensioni disponibili in rete (**qui** quella per PCVR/ PSVR e **qui** quella per Oculus, entrambe realizzate dagli amici di VR ITALIA).
Quello che vorrei dirvi è invece che si è trattato di un esperienza davvero soddisfacente, capace non tanto di trasmettere paura con scontati "jump scare", quanto invece di veicolare una costante tensione che diventava paura solo in determinate (e credibili) circostanze.
Il titolo si presenta come una avventura di sopravvivenza, dove la raccolta di vari materiali e il loro "riciclo" è elemento fondamentale per migliorare sia il vostro equipaggiamento che le vostre abilità, tanto che il vostro più grande dilemma sarà spesso quali oggetti decidere di riportare alla base nel (mai abbastanza capiente) zaino.
Sono presenti anche scelte morali e personaggi che potrete decidere di aiutare in maniere molto diverse, anche grazie a scelte di dialogo multiple.
Ad essere onesti mi sarei aspettato qualche situazione in più da questo punto di vista, ma alla fine non è una mancanza che rende meno interessante il gioco che, bisogna dirlo, si sviluppa comunque più che bene attraverso due archi narrativi orizzontali principali che, immancabilmente, andranno a convergere (anche drammaticamente) alla fine dell'avventura.
Da sottolineare poi come la libertà lasciata al giocatore nel risolvere determinate situazioni sia davvero notevole, in particolare quando, ad inizio gioco, ci si trova a fronteggiare fazioni umane decisamente meglio armate e numerose di noi.
Eh già, perché esattamente come nei fumetti e nel telefilm di The Walking Dead, il pericolo maggiore è dato il più delle volte dagli altri sopravvissuti, qui organizzati in due schieramenti contrapposti e contro i quali vi troverete a confrontarvi in più di un occasione.
Completato a difficoltà normale il gioco mi ha dato l'impressione di essere punitivo soprattutto nelle sue fasi iniziali e nel caso, sempre possibile, che scegliate un equipaggiamento insufficiente alla missione.
Da un certo punto in poi, quando diventa possibile produrre bende e medicine, ho avuto l'impressione che la curva di difficoltà scenda sempre di più, anche per effetto di una intelligenza artificiale dei "vivi" molto spesso discutibile.
Al di là di tutto… davvero una bella esperienza! ■



Quella che vedete qui è una immagine presa dalla versione PCVR… per fortuna su Quest 2, nonostante l'hardware meno performante, il gioco ha un aspetto comunque molto valido e funzionale al tipo di gioco.

GIOCO FINITO



oculus QUEST 2

RED ★ MATTER

Prima che il COVID-19 stravolgesse le abitudini di tutti noi forse vi è capitato di provare una escape room: per chi fosse digiuno di questo genere di passatempo, vi basti sapere che il gioco consiste nel riuscire ad uscire da una stanza (sempre tematizzata in maniera particolare) entro sessanta minuti.



Le zone nelle quali passerete attraverso la base spaziale "sovietica" sono tutte sufficientemente varie e credibili.

Farlo non sarà mai facile, perché al gruppo (le escape infatti sono sempre pensate per un gioco di squadra) viene richiesto di scoprire e risolvere vari enigmi per poter trovare l'uscita. Ecco, tolto il fatto che qui dovrete giocare da soli e non in gruppo, Red Matter è esattamente questo: un puzzle game ambientale che ha luogo in una base spaziale sovietica abbandonata, in un futuro dove L'URSS ha vinto la corsa allo spazio e non si è mai dissolta. A voi il compito, nelle vesti di un agente segreto americano, di infiltrarvi nel complesso deserto per rubare importanti dati al nemico.
Ma perché la base è stata abbandonata?
Quali vicende hanno coinvolto gli scienziati che vivevano lì?
Cosa c'è dietro alle strane apparizioni che comincerete a vedere nella base?
Non lunghissimo, ma bello e capace di proporre interessanti puzzle sempre sufficientemente logici e appaganti.
Peccato per la mancanza dei sottotitoli in italiano che avrebbero aiutato anche i non anglofoni e per il fatto che la sua rigiocabilità sia, come tipico per questo genere, piuttosto bassa. ■

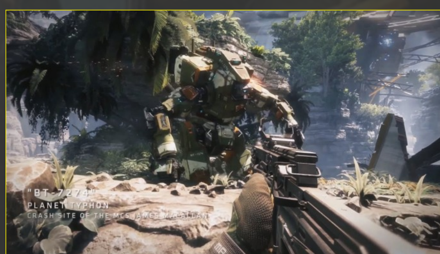
GIOCO FINITO



PC WINDOWS

TITANFALL 2

Finalmente, grazie all'inclusione anche sul Game Pass del PC di parte del catalogo EA ho potuto mettere mano a questo bel gioco pubblicato nel 2016.
A realizzarlo sono i creatori dei primi (e forse migliori) capitoli di Call Of Duty, fuoriusciti da Infinity Ward proprio per fondare Respawn Enterteinment, nome dietro al primo Titanfall e ai successivi Apex Legends e Star Wars Jedi: Fallen Order.
Il fatto di avere una campagna single player definita da tutti meravigliosa (anche se non troppo lunga) mi ha spinto a prenderlo in mano e proporlo anche in una serie di dirette ancora in corso (**qui** la prima puntata). Bene, dopo le prime cinque ore di gioco posso solo confermare tutto ciò che di buono viene detto sul gioco: grafica davvero dettagliata e ancora validissima a cinque anni dalla sua uscita, storia coinvolgente, gunplay soddisfacente, con armi che trasmettono grande soddisfazione nell'utilizzo e un ottima sensazione di potere una volta a bordo del Titan.
Nel punto in cui sono arrivato poi le cose si fanno ancora più interessanti con l'utilizzo di un modulo che permette al protagonista di spostarsi avanti ed indietro nel tempo all'interno di una base in rovina dei nemici, dando luogo ad una serie di situazioni davvero creative per superare determinati punti della mappa.
Un titolo che si sta rivelando, insomma, come un piccolo gioiello! ■



Graficamente il titolo è ancora adesso validissimo e il feeling con le armi è esattamente quello dei Call of Duty migliori.

GIOCO IN CORSO



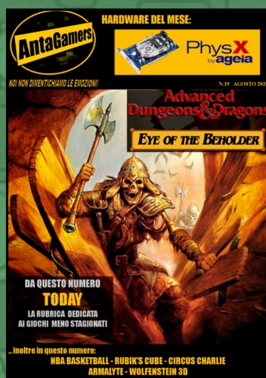
ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com









N.25 FEBBRAIO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

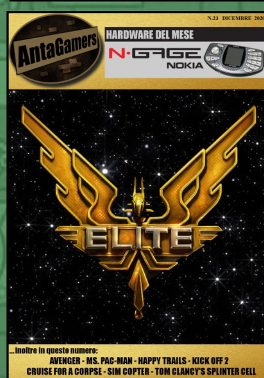
SEGA Master System

ROBOCOP

...inoltre in questo numero:

MARIO BROS. - THUNDER CASTLE - ROBOCOP 2

ZOOL- WIPEOUT - PROJECT I.G.I.





NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI
19, 20, 21, 22, 23, 24 e 25?
PUOI SCARICARLI CLICCANDO
SULLE COPERTINE QUI SOPRA!

I VIDEO DEL MESE

Ecco a voi le dirette e i video del mese di marzo di AntaGamers.
Per visualizzarle vi basterà cliccare sulla immagine a sinistra. Buona visione!



EDICOLANTA LIVE
TGM N.79
- OTTOBRE 1995 -
I PARTE



DENTRO IN 60 MINUTI
#7
FLASHBACK [1992]



ANTA-TORNEO
ISS PRO EVOLUTION 2
- GIRONE A -



EDICOLANTA LIVE
TGM N.79
- OTTOBRE 1995 -
II PARTE



DENTRO IN 60 MINUTI
#8
GOTHIC [2001]



ANTA-TORNEO ISS PRO EVOLUTION 2 - GIRONE B -



EDICOLANTA LIVE

TGM N.79 - OTTOBRE 1995 - III PARTE



ANTA-TORNEO ISS PRO EVOLUTION 2 - FINALI -



EDICOLANTA LIVE ZZAP! N.21 - MARZO 1988 -

I VIDEO DEL MESE... IN GIRO PER LA RETE



Intervista John Romero nel salotto di Arcadestory

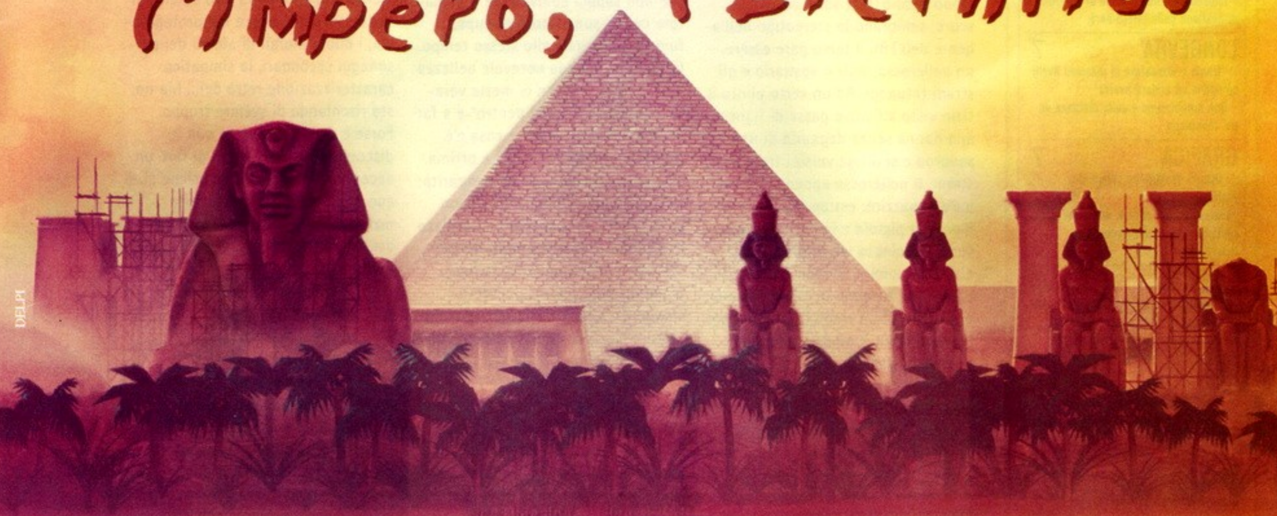
Non potevo non segnalarvi l'intervista realizzata da **Arcade Story** con una figura di spicco dell'industria videoludica e che non ha sicuramente bisogno di presentazioni: **John Romero!**

Buona visione! :)

FARAON™



La Civiltà, l'Impero, l'Eternità.



Vivi, in prima persona, l'atmosfera dell'antica cultura egizia con questa incredibile avventura ambientata in diverse epoche: l'Antico, Il Medio e il Nuovo Regno. In un intervallo temporale che si estende dal 2900 al 700 a.C. potrai incontrare una moltitudine di personaggi (danzatori, giullari, cacciatori, imbalsamatori, scribi...), scoprire il fascino e l'importanza del Nilo, trasformare piccoli villaggi in immense metropoli e costruire piramidi, la Sfinge e il tempio di Luxor. Ti aspettano, inoltre, appassionanti combattimenti, sia terrestri che navali, in molteplici e suggestivi scenari.





Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 o equivalente, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, SVGA 640x480, 1 Mb PCI Video Card, Mouse, Tastiera.

www.leaderspa.it

SIERRA™

PC CD-ROM









"QUOTE"

Sono sempre stato un sostenitore dell'idea che la tecnologia non abbia importanza per il game design. L'esempio che mi piace sempre sottolineare è "Tetris", uno dei più grandi giochi mai realizzati.

TIM SHAFER
Game Designer



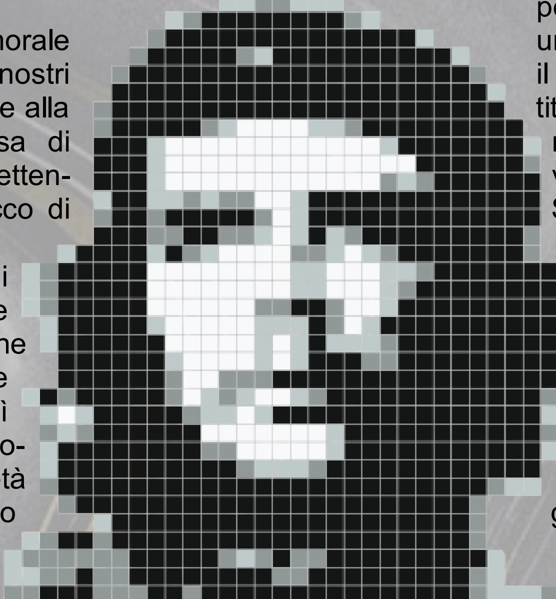
Un sacco di gente ha difficoltà a credere che io sia un nerd... ma sono cresciuto con un controller Nintendo in mano!

Zachary Levi
Attore



L'ATTO RIVOLUZIONARIO

Coltivare la nostra passione in questo periodo, volendo al contempo rimanere aggiornati tecnologicamente, è un bel problema.
Negli ultimi dodici mesi la presenza di più fattori (pandemia, mining e scalper in primis) ha reso quasi del tutto impossibile rimanere al passo sul versante hardware, a meno di non scendere quasi sempre a compromessi estremi, cioè pagare il doppio o il triplo le poche console next gen o GPU presenti sul mercato.
A questo punto, non vedendo la fine di questa situazione che, ahimè, certo non terminerà istantaneamente con il superamento della pandemia, urge fare delle considerazioni generali.
Innanzi tutto chiediamoci se sia davvero corretto, in questo momento storico, accettare di pagare un bene non certo essenziale come una GPU o una console a prezzi così esorbitanti.
Nessuno scrupolo morale sapendo che in tanti nostri vicini faticano ad arrivare alla fine del mese a causa di chiusure che stanno mettendo in ginocchio un sacco di famiglie in Italia?
Certo, si potrà dire che i soldi ciascuno li spende come vuole, ma è anche vero che magari certe spese non sono così urgenti e il vero atto rivoluzionario in una società consumistica è proprio quello di non consumare… o di consumare in maniera intelligente.
Tolte infatti le situazioni di emergenza (prego ogni giorno che non capiti nulla alla mia fidata GeForce GTX 970), abbiamo tutti la reale necessità di possedere una PS5, una XBox Series X o una GPU 3080 nel 2021?
Quanto titoli già solo della scorsa generazione potremmo recuperare in attesa che i prezzi comincino a tornare in una sfera di maggiore normalità?
Io, già di mio, su Play4 ho “gravi” lacune da colmare, come The Last Of Us 2, Detroit Become Human o God Of War, solo per citare i primi tre che mi vengono in mente, ma ho anche una sterminata lista di giochi acquistati o regalati dai vari portali on-line su PC che sono lì in attesa di essere giocati e che girerebbero tranquillamente sul mio hardware attuale… penso ad esempio a GTA V, Batman Arkham Knight e Ghost Recon Wildlands. Ah già, dimenticavo anche il Game Pass che con 10 Euro al mese ora mi ha aperto le porte anche a titoli quali Mass Effect Andromeda o Star Wars Jedi Fallen Order.
E andando ancora più indietro, quanti titoli storici per altre piattaforme sarebbe bello giocare ancora oggi e non ho mai avuto il tempo o la voglia di recuperare?
Insomma, vista la situazione attuale, forse per la prima volta, tutti noi appassionati non dovremmo vedere la “next gen” come una spinta per fare nostro ciò che non abbiamo, ma piuttosto come un’occasione per fermarci e dirci che per ora stiamo bene così, che abbiamo già intorno a noi ciò che ci serve per divertirci in attesa di tempi migliori.
Nel nostro piccolo cercare di non alimentare la speculazione in corso è un atto consapevole e, allo stesso tempo, una occasione per arricchire il nostro bagaglio ludico con titoli che la frenesia degli anni passati ci ha fatto colpevolmente perdere.
Sia chiaro, nulla contro chi ha fatto diversamente, ma spero che tra un anno quelle stesse persone almeno non si lamenteranno di aver speso uno sproposito senza aver potuto giocare a nulla che non avrebbero potuto godersi anche prima! ■



L'ALTRA COPERTINA...



N.26 MARZO 2021

HARDWARE DEL MESE:





RASTAN

...inoltre in questo numero:

PHOENIX - DUCK HUNT - PARASOL STARS
MORTAL KOMBAT - STAR TREK BRIDGE COMMANDER





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com